BBC

DOCTOR WHO

ROLEPLAYING GAME

CUBICLE 7 SEVEN

СОЗДАТЕЛИ

ВЕДУЩИЙ АВТОР: Дэвид Ф. Чапмен.
АВТОРЫ: Уилл Брукс, Уолт Цехановски, Стив Дарлингтон, Морган Дэви, Робин Фарндон, Ник Хаггнс, Дерек Джонстон, Эндрю Керник, Марк Лоуфорд, Чарльз Мэй, Эндрю Перегрин, Жаклин Райнер, Гарет-Майкл Скарка, Аласдер Стюарт и Натаниэль Торсон
РЕДАКТОР: Эндрю Керник
ОБЛОЖКА: Пол Борн
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И ВЕРСТКА: Пол Борн
ТВОРЧЕСКИЙ ДИРЕКТОР: Джон Ходжсон
ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ РЕДАКТОР: Джон Ходжсон
ИЗДАТЕЛЬ: Доминик МакДауэлл
КОРРЕКТОРЫ: Джим Бланс, Ян Финни, Карл Фордхэм, Питер Гилхэм и Брайан Свифт
ОСОБЫЕ БЛАГОДАРНОСТИ: Россу МакГлинчи и команде BBC за их помощь
ПЕРЕВОДЧИК: Широхов Сергей
ВЕРСТКА: Широхов Сергей

Ролевой «Доктор Кто» использует систему **Vortex**, созданную Дэвидом Ф. Чапменом.

Издано Cubicle 7 Entertainment Ltd, дом D3, строение 4, Гемини-хаус, Харгрейвс-роуд, Граундвелл Индастриал Эстейт, Суиндон, SN25 5AZ, UK. (UK, регистрационный номер .6036414).

Подробнее о нас и наших играх читайте на сайте **www.cubicle7.co.uk** © Cubicle 7 Entertainment Ltd. 2015

BBC, DOCTOR WHO (словесные товарные знаки, логотипы и устройства), TARDIS, DALEKS, CYBERMAN и K-9 (словесные товарные знаки и устройства) являются торговыми марками **British Broadcasting Corporation** и используются по лицензии.

Логотип BBC © BBC 1996. Логотип «Доктор Кто» © BBC 2009. Образ ТАРДИС © BBC 1963. Образ далеков © BBC/Терри Нейшн 1963. Образ киберлюдей © BBC/Кит Педлер/Герри Дэйвис 1966. Образ K-9 © BBC/Боб Бейкер/Дэйв Мартин 1977.

Печать: типография «Standart», www.standart.lt, Вильнюс, Литва.

СОДЕРЖАНИЕ

ГЛАВА ПЕРВАЯ
ПУТЕШЕСТВИЕ ДЛИНОЮ В ЖИЗНЬ 6
Представьте, что вы можете отправиться, куда пожелаете 7
Кто такой Доктор? 7
Что такое ролевая игра? 8
Основы 9
Как использовать эту книгу 10
Вселенная Доктора 11
Пример игры 13

ГЛАВА ВТОРАЯ
СТАРОМОДНЫЕ ГЕРОИ ИЗ СТАРОМОДНЫХ КНИГ 17
Персонажи 18
Кем я могу играть? 18
Характеристики 22
Черты 27
Полезные черты 30
Вредные черты 39
Особые черты 49
Умения 58
Очки истории 64
Последние штрихи 65

ГЛАВА ТРЕТЬЯ
Я МОГУ СРАЖАТЬСЯ С МОНСТРАМИ, Я НЕ МОГУ СРАЖАТЬСЯ С ФИЗИКОЙ 69
Ход игры 70
Как работают броски 72
Конфликты 77
Длительные конфликты 80
Поражение в физическом конфликте 85
Источники физического урона 86
Поражение в психическом конфликте 94
Поражение в социальном конфликте 95
Исцеление 96
Погони 98
Очки истории 102
Рост над собой 108
Мальчишки и их игрушки 110
Приборы 112
Черты приборов 114
Примеры приборов 119

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ
ВРЕМЯ, СНОВА ВРЕМЯ 121
Путешествия во времени 122
Повелители времени 131
ТАРДИС 134
ТАРДИС в игре 141
Применение ТАРДИС 142

ГЛАВА ПЯТАЯ
ЭТИ СТРАННЫЕ,СТРАННЫЕ СУЩЕСТВА 143
Бесхребетные 145
Великий разум 146
Далеки 149
Заводные роботы 152
Зигоны 153
Киберлюди 155
Ледяные воины 157
Мисси и Мастер 158
Паукообразные бактерии 162
Плачущие ангелы 163
Роботы-рыцари 165
Силуриане 166
Сковокс-блицер 169
Сливины 170
Сознание Нестин 172
Сонтаранцы 175
Считыватель 178
Тишина 179
Пришельцы как персонажи игроков 180
Черты пришельцев 181
Полезные черты пришельцев 181
Вредные черты пришельцев 188

ГЛАВА ШЕСТАЯ
С ТОБОЙ НЕ РАЗГОВОР, А АМЕРИКАНСКИЕ ГОРКИ! 189
Как играть в ролевые игры 190
Частые темы 194
Ведение игры 196
Основы ведения игры 198
У каждого своя роль 199
Основываясь на основах 200
Как работать с игроками 203
Опыт и награды 205
Вы здесь босс! 206

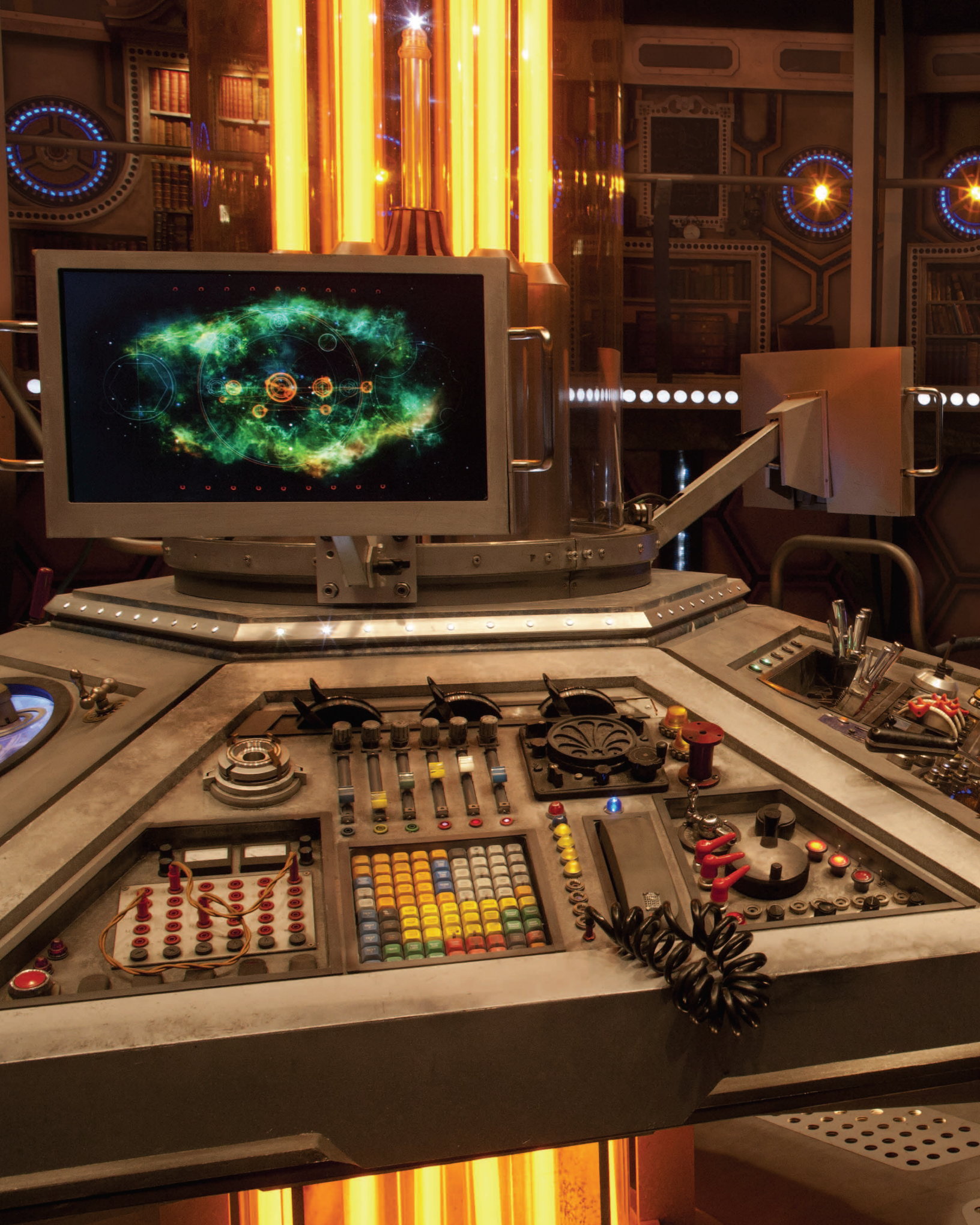
ГЛАВА СЕДЬМАЯ
ИСТОРИЯ - ТЯЖКОЕ БРЕМЯ, А СКАЗКИ ОКРЫЛЯЮТ НАС 207
История 208
Приключение 211
Двухсерийные и трёхсерийные приключения 215
Личные истории 216
Кампании 216
«Спецвыпуски» 218
Идеи для приключений 219

ГЛАВА ВОСЬМАЯ
ВСЕ ВРЕМЯ И ПРОСТРАНСТВО ЖДУТ ТЕБЯ - НЕ ВЗДУМАЙ СПОРИТЬ 231
Поднимается буря 232
Краткое содержание 232
Баттерли 232
Буря 235
Создания бури 235
Ведение игры 238
Что дальше? 240
Длительная кампания 244
Всевидящие очи 245
Краткое содержание 245
В ожидании вскрытия 246
Ученики 248
Если недоучка ведёт слепого... 249
Тебя не жалко 251
Сядьте и выпейте чаю 253
Двойная порция неприятностей 254
Хронодвигатель 255
Конец приключения 257

ПРИЛОЖЕНИЯ
ДНЕВНИК НЕВЕРОЯТНЫХ ВЕЩЕЙ 259
Листы готовых персонажей 260
Чистый лист персонажа 288
Глоссарий 290

Это некоммерческий, фанатский перевод, предназначенный для свободного распространения. Версия: 1.00.

Больше переводов ищите в группе **«Dark Heresy в Екатеринбурге»** (https://vk.com/darkheresyekb) и на **Яндекс.Диске** (https:// disk.yandex.ru/d/pWtmvdh7BYw7ng)



“Ты случайно не знаешь,
как летать на этой штуке?”

ГЛАВА ПЕРВАЯ

ПУТЕШЕСТВИЕ ДЛИНОЮ В ЖИЗНЬ

ПУТЕШЕСТВИЕ ДЛИНОЮ В ЖИЗНЬ

ПРЕДСТАВЬТЕ, ЧТО ВЫ МОЖЕТЕ ОТПРАВИТЬСЯ, КУДА ПОЖЕЛАЕТЕ...

...И речь даже не об отпуске на Канарах. Представьте, что можете отправиться *куда угодно*. На этой планете или одной из тысяч других, повстречаться со странными инопланетянами, новыми для вас обществами и опасностями. А теперь представьте, что путешествовать вы можете ещё и во времени. Вы можете познакомиться с Робином Гудом (и устроить поединок на ложках), узнать, что за чудовище прячется у вас под кроватью, побывать внутри далека или на последней планете во всей вселенной. Куда вы отправитесь?

Всё в ваших руках. Вы можете побывать *где* и *когда* угодно – вам нужны только сила воображения и ключ от ТАРДИС. Это будет непросто. Возможно, даже опасно. Вселенная – враждебное место, полное далеков, зигонов, сонтаранцев, бесхребетных, киберлюдей, заводных роботов, силуриан и ещё более страшных существ. Будет жутко, будет горько, будет восхитительно, но прежде всего это будет путешествие, длиною в жизнь.

Доктор вечно ведёт себя так, будто всё, что он говорит, очевидно, но мы не хотим, чтобы вы запутались, так что позвольте всё объяснить. **Ролевая игра «Доктор Кто»** состоит из двух частей – **Доктора Кто** и **ролевой игры**.

КТО ТАКОЙ ДОКТОР?

Мы думаем, что вы уже знакомы с Доктором. Он выглядит как человек, но у него два сердца, и он настоящий гений. Он путешествует во времени и пространстве на своём корабле ТАРДИС – Темпоральной Адекватно Резонирующей Диполярной Излучающей Системе. Да, звучит сложно, но снаружи она выглядит как британская полицейская будка из 1960-х. Внутри же она огромная и живая.

Доктор странствует по галактике и истории, делает добро, останавливает злобных инопланетян, что пытаются захватить Землю (а то и всю вселенную) и показывает чудеса времени и пространства своим спутникам. Путешествия с Доктором обычно опасны, и порой ему приходиться прибегать к одной из своих удивительных способностей – регенерации всех клеток тела, что превращает его в нового Доктора.

ГЛАВА ПЕРВАЯ
ПУТЕШЕСТВИЕ ДЛИНОЮ В ЖИЗНЬ

Для игры вам не нужно помнить все приключения, что Доктор пережил за две тысячи лет, но далее в этой главе вы найдёте краткое изложение его эпической жизни (см. стр. 11). Впрочем, если вы знаете историю Доктора, возможно, вы ещё не встречались с ролевыми играми. Если же обе темы вам знакомы – смело пропускайте эту главу. Если же вы ещё гадаете, как и во что предстоит играть – читайте.

ЧТО ТАКОЕ РОЛЕВАЯ ИГРА?

Ролевые игры (иногда сокращают до РИ, НРИ или английской аббревиатуры RPG) – это совместное повествование. Вы отыгрываете роль своего персонажа, но не переодеваетесь в него и не бегаете от монстров (если не хотите, конечно). Вы собираетесь с друзьями и придумываете историю – в нашем случае, это будут истории во вселенной **«Доктора Кто»**, где герои смогут оказаться в любой точке пространства и времени. Всё происходит в вашем воображении, а сюжет развивается, исходя из ваших действий. Вы можете делать что угодно и идти куда хотите, **быть**, кем угодно. Вы ограничены только своими умственными способностями... А если вы Повелитель времени, то они очень велики!

Давайте разберём, как вообще работают ролевые игры. Это не так страшно, как звучит – стоит только начать, как вихрь приключений затянет вас на много лет. Первое, о чём стоит поговорить – **персонажи**.

ПЕРСОНАЖИ

Каждый игрок создает себе персонажа – некую альтернативную личность, альтер-эго, которым он и будет играть, принимая решения, разговаривая и действуя от его лица.

У каждого персонажа есть лист, описывающий, кто он, что он хорошо умеет, и раскрывающий другие детали. Если вы хотите, то можете играть самим Доктором или любым из его сериальных спутников. Это самый простой вариант – в книге вы найдёте уже готовые листы персонажей для них.

Вы можете придумать себе и любую другую роль – например, воплотить в игре героя любимой книги или фильма, а то и создать собственного с нуля. В таком случае, вы сами будете выбирать сильные и слабые стороны своего персонажа, его способности и ограничения, а также его характер. Он может выглядеть как угодно и одеваться как вздумается. Он может даже быть вами!

Вы сами решите, нужен ли вам вообще в игре Доктор. Быть может, вы захотите играть за агентов UNIT, действующих где-то на Земле, или за кого-нибудь из былых спутников Доктора, защищающих планету от пришельцев. Игра может происходить даже до Войны Времени, когда по вселенной путешествовали и другие Повелители времени. Возможно всё!

Ещё не сбежали? Хорошо. Итак, мы сказали, что игроки берут на себя роли персонажей. Но один участник отличается от прочих – он будет **ведущим**.

ВЕДУЩИЙ

Все персонажи и игроки важны, но один участник будет отвечать за игру в целом. Это ведущий *(не встречал ни одной игры, где именование сей августейшей персоны «Мастером» было бы менее уместно* – примечание переводчика). Он даёт завязку истории, описывает друзьям, что происходит, определяет, к чему приведут поступки персонажей, и толкует правила.

Ведущий говорит от лица всех, кого могут встретить персонажи игроков – друзей, соратников или просто случайных свидетелей. Поскольку у таких персонажей нет «своего» игрока (ведущий не в счёт), их называют «неигровыми персонажами», «персонажами ведущего» или NPC. Например, это может быть Робин Гуд и его весёлые молодцы, что придут на помощь в последней битве с роботами-рыцарями, или просто назойливый полицейский, недоумевающий, откуда на его участке взялась синяя будка. NPC могут помогать, мешать или быть ценным источником сведений.

Персонажи ведущего, что стремятся к мировому господству, или иным, более страшным целям, называются *злодеями*. Это могут быть пришельцы, чудовища или иные неприятности. Это зло, что отравляет вселенную, стремится властвовать над ней, уничтожать или осквернять миролюбивые цивилизации и строит иные планы, которым недостаёт вмешательства ваших героев.

ИГРОВЫЕ ВСТРЕЧИ

Каждый «сеанс» игры в **«Доктора Кто»** называется *игровой встречей*. Встречи могут длиться от нескольких часов до целых выходных (зависит от вас). У встречи нет формального начала или конца – это решать ведущему и игрокам. Также в ролевых играх не бывает победителей и проигравших. Ваша цель – создать историю, наполнить её спонтанными и смешными разговорами и событиями, да и просто хорошо провести время. Для игры не нужно никаких электронных устройств. Это общение, которое обходится без компьютеров. Порой ролевые игры способствуют сплочению коллектива, развивают навыки общения и изобретательность!

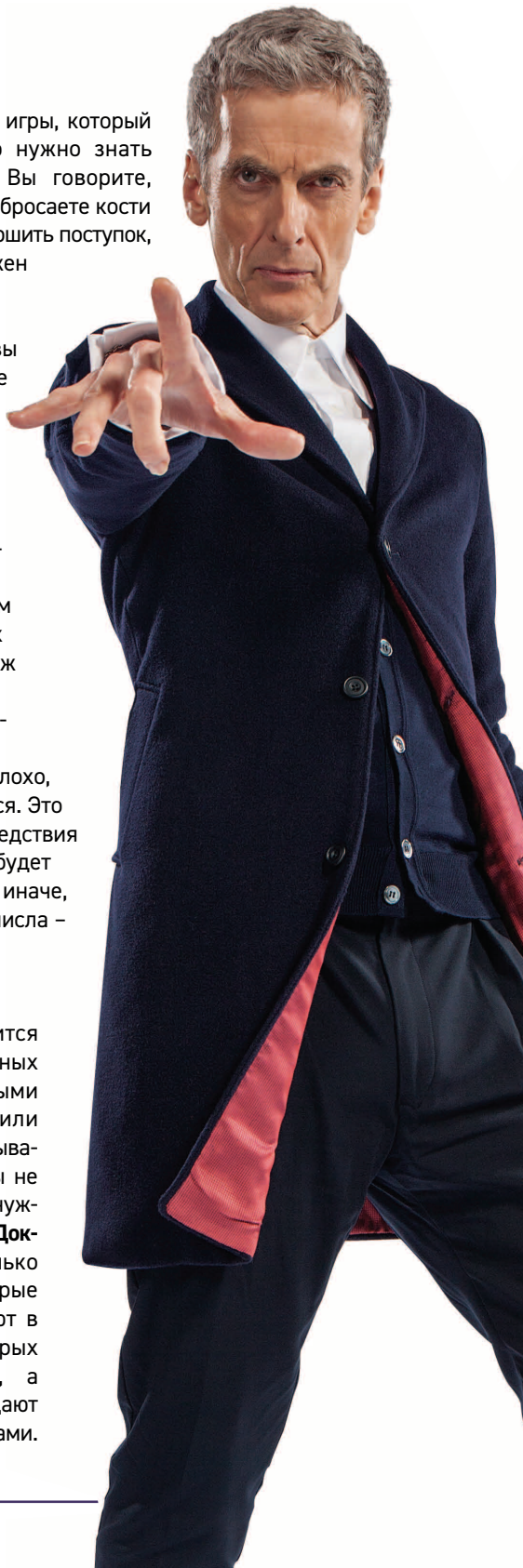
Изложенное выше звучит хаотично, но логика в ролевых играх есть. Игра делится на приключения, каждое из которых занимает одну или несколько игровых встреч – так же, как приключения Доктора, что длятся по одной-две серии. Приключения могут связываться в сюжетные линии такие как история Невозможной девчонки или Загробной сферы, создаваемые совместными усилиями персонажей и ведущего.

ОСНОВЫ

На стр. 13 приведён пример игры, который затрагивает почти всё, что нужно знать игроку в **«Доктора Кто»**. Вы говорите, описываете свои действия, и бросаете кости всякий раз, когда хотите совершить поступок, результат которого будет важен и неочевиден.

Ведущий задаёт сложность, вы бросаете кости и прибавляете к выпавшему на них результату числа с листа своего персонажа, которые определяют его умения. Если итоговая сумма выше назначенной ведущим сложности – вы преуспели. Чем сложнее задачи вы поставите себе, тем выше будет сложность. Успех броска означает, что персонаж сумел сделать задуманное – перепрыгнул через яму, победил в споре, увернулся от выстрела. Если кости легли плохо, значит персонаж не справился. Это может иметь серьёзные последствия для сюжета, но без риска не будет интересной истории! Так или иначе, бросать кости и складывать числа – это всё, что вам нужно знать из правил.

Само собой, вам понадобится пригоршня обычных игральных костей, вроде тех, с которыми играют в «Монополию» или «Риск». Опытные игроки называют такие кубики «к6», чтобы не путать с другими, но нам не нужно беспокоиться об этом – в **«Докторе Кто»** применяются только шестигранные кости, которые легко достать. Такие бывают в игровых, книжных и некоторых универсальных магазинах, а также в заведениях, где продают тактические игры с миниатюрами.



ГЛАВА ПЕРВАЯ
ПУТЕШЕСТВИЕ ДЛИНОЮ В ЖИЗНЬ

Кроме кубов, вам понадобится какой-то способ считать *очки истории*, которые ваши герои то и дело будут получать и тратить. Для этого подойдут покерные фишки, значки, монетки, жетоны или даже мармеладки. Очки истории могут спасти жизнь персонажу, так что всегда важно знать, сколько их у вас. Как их применять, мы подробно разберём в **главе III «Я могу сражаться с монстрами, я не могу сражаться с физикой»**.

Также вам пригодятся карандаши, бумага, один-два ластика. Хорошо проведите время и не забудьте звуковую отвёртку!

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТУ КНИГУ

Вы уже заметили, что книга довольно толстая – чтобы облегчить чтение, ниже описано, где и что искать.

Книга предоставляет всё необходимое, чтобы создавать персонажей и играть, а также содержит советы, что помогут сделать игру лучше, приключения – интереснее, а путешествия во времени – проще и логичнее.

В **«Приложениях»** вы найдете листы персонажей. Некоторые описывают уже знакомых вам героев, другие же представляют собой архетипы, которым не хватает только имени и краткой истории.

Вы можете использовать их, переделать по-своему или создать совершенно новых. О персонажах подробнее рассказывает **глава II «Старомодные герои из старомодных книг»**.

Стоит отметить (это важно), что в оформлении этой книги есть некоторые особенности. Сейчас мы расскажем о них, что бы вы не потерялись.

ТЕКСТ

Текст в книге может выглядеть по-разному. Тот, что вы читаете сейчас – обычный. Именно им изложены основы и им ведётся повествование.

Кое-какая информация приведена вот в таких врезках - зачастую это необязательные правила, что расширяют игру, и примеры.

ЗАГОЛОВОК

Вот такие врезки содержат подробности об NPC и злодеях, которые вы можете использовать в приключениях.

ПОЛ

Мы не будем писать «он или она» в каждом предложении, но мы не хотим выглядеть сексистами. В книгах правил большинства игр персонажа или самого игрока обычно обозначают местоимением «он», независимо то того, мужчина он или женщина. Хотя сам Доктор – мужчина, его спутниками обычно (но не всегда) бывают женщины. Благодаря этому мы будем говорить по-разному в зависимости об обстоятельств.

ЯЗЫК И ЕДИНИЦЫ ИЗМЕРЕНИЯ

Хотя метрическая система очень распространена, в США (и Торчвуде) всё ещё в ходу старая имперская система. Но **«Доктор Кто»** очень британский по духу, так что в нём применяется метрическая система. Впрочем, если вас занесёт в 1960-е годы (как и показано в классическом сериале) вам придётся иметь дело с принятой тогда имперской системой.

Очень грубо можно приравнять ярд к метру, два километра – к одной миле, а два фунта – к одному килограмму и так далее. Это неточно, но просто.

Примечание переводчика: *в оригинале здесь следовал пассаж о том, что книга будто бы написана «с британским акцентом» – ничего важного, но словах тут и там встречаются «u», а букву «z» можно увидеть куда реже, чем в не-британских англоязычных текстах.*

НУМЕРАЦИЯ СТРАНИЦ

К ролевому **«Доктору Кто»** уже есть дополнения, так что в этой книге вам встретятся отсылки к другим. Например, если текст говорит «см. стр. 27 **«Спутника путешественника во времени»**, значит искать нужно именно в этом расширении. Если же фраза звучит просто «см. стр. 27», значит речь идёт об этой книге.

ВСЕЛЕННАЯ ДОКТОРА

Существует ничтожный шанс, что вы ничего не слышали о такой живой легенде как Доктор. Он сорвал множество инопланетных вторжений, спас вселенную кучу раз, и никогда не ждал за это ни благодарностей, ни признания. Прежде чем погружаться в глубины правил, стоит поближе познакомиться с самим Доктором и узнать о его спутниках и последних приключениях.

ГЛАВА ПЕРВАЯ
ПУТЕШЕСТВИЕ ДЛИНОЮ В ЖИЗНЬ

ДОКТОР

Так кто же такой Доктор? Он выглядит как человек, но определённо им не является. Ему больше двух тысяч лет, и он родом с планеты Галлифрей. У него два сердца, могучий ум, телепатические способности, а также возможность обманывать смерть, регенерируя в новое тело. Доктор – Повелитель времени, представитель ныне почти исчезнувшей расы. Он сражался на передовой Последней великой Войны Времени, где (кажется) погибли почти все Повелители времени и противостоящие им далеки.

ПОВЕЛИТЕЛИ ВРЕМЕНИ

Повелители времени – это древняя цивилизация, что вышла в космос и научилась путешествовать во времени задолго до того, как люди открыли огонь. Они обуздали мощь чёрной дыры и создали множество ТАРДИС, что позволили им странствовать в пространстве и времени (но только не в прошлое и будущее самого Галлифрея). Так Повелители времени стали суровыми стражами вселенной. Убеждённость в своём превосходстве погубила их – попытавшись стереть из истории воинственных далеков, галлифрейцы ввязались в Войну Времени. Почти вся вселенная убеждена, что тогда они и погибли, но это не так – Доктор спас сородичей, заперев планету в карманной параллельной вселенной. Кроме того, по меньшей мере один Повелитель времени сумел сбежать – злейший враг Доктора, Мисси.

ТАРДИС

Доктор был во многом не согласен с другими Повелителями времени и потому ещё в молодости сбежал с Галлифрея, угнав ТАРДИС. ТАРДИС – это Темпоральная Адекватно Резонирующая Диполярная Излучающая Система, чья внешняя и внутренняя части находятся в разных измерениях – внутри она больше, чем снаружи. ТАРДИС Доктора относится к типу 40, а её система «Хамелеон» (устройство, что позволяет смешиваться с окружением) сломана, отчего ТАРДИС всегда выглядит как полицейская будка из Великобритании 1960-х годов. ТАРДИС – это живое существо, наделённое разумом, и порой она бывает очень своенравна...

СПУТНИКИ ДОКТОРА

Путешествовать по всему времени и пространству одиноко, особенно когда ты – последний из своего вида. Доктор любит показывать чудеса вселенной другим людям и очень привязался к землянам. Он приводит спутников в ТАРДИС, чтобы они разделили с ним его странствия и (иногда) вовремя одёргивали его. Спутники приходят, переживают приключения и помогают спасать вселенную.

Увы, с ними приходиться расставаться – по своей воле, в силу обстоятельств или постоянной опасности, но они оставляют Доктора в одиночестве до тех пор, пока он на найдёт себе новых друзей.

ВРАГИ ДОКТОРА

Эта вселенная светла и полна чудес, но также в ней обитает множество инопланетных рас и народов, стремящихся захватить её ради своих целей. Доктор не раз их останавливал, и за столетия жизни обзавёлся множеством врагов – это и воинственные бронированные далеки, и киберлюди, стремящиеся сделать всех подобными себе, и сонтаранцы, выращенные для войны, что длится тысячелетиями, и множество других. Они стремятся завладеть вселенной, подчинить её, обновить, разрушить или разграбить, а Доктор останавливает их.

Отправляясь навстречу своей участи на планету Трензалор, Доктор был уверен, что по-настоящему погибнет там. Но Повелители времени, запечатанные в параллельной карманной вселенной, подарили ему новый цикл регенераций. Изменившись после столкновения со смертью, Доктор принялся исправлять прошлые ошибки и пытаться понять, кем он стал.

ПРИМЕР ИГРЫ

Вы всё ещё не совсем понимаете, как проходит игра? Сейчас всё станет на свои места, честное слово. Многие начинают первую игру, вливаясь в уже существующую группу или на каком-нибудь фестивале. Да, это подходит не всем, так что сейчас мы покажем вам, на что похожа игра. Поскольку, большая часть ролевой игры – это разговоры, представьте, что слушаете.

Итак, за столом собрались трое – Питер, Дженна и Сэмюель. Питер – ведущий. За дело!

Питер: Окей, давайте начнём. Дженна, ты будешь Доктором?

Дженна: Заткнись! Заткнись уже! Да, я просто разогреваюсь.

Сэмюель: Что ж, я буду Кларой. Так что следи за тем, кому говоришь заткнуться.

Питер: Хорошо. Начнём с места в карьер. Вы открываете глаза и понимаете, что дела ваши плохи. Вы связаны и лежите в каких-то прозрачных капсулах или ящиках, вроде транспортных контейнеров, размером с гроб.

Дженна: Погоди, мы связаны? Оба?

Питер: Да, связаны и поодиночке. Но если повернёшь голову, то увидишь такую же капсулу, как твоя. Только вот в ней лежит связанная большая ящерица. Она шевелит пальцами и вертит головой.

Сэмюель: Как мы здесь оказались?

Питер: Вы не знаете. Последнее, что вы помните – вы в ТАРДИС, летите сквозь пространство и время. А потом – просыпаетесь в капсулах.

Дженна (говорит за Доктора): Что? Нет, нет, нет. Клара, что ты натворила?

Сэмюель (говорит за Клару): При чем здесь я!?

Питер: Помните, вы не можете ни видеть, ни слышать друг друга.

Сэмюель (говорит за Клару): Если бы Доктор был здесь, он бы точно спросил, «Клара, что ты натворила?»

Дженна (говорит за Доктора): Она должна была что-то натворить, не может же это быть моя вина.

Питер: И ещё кое-что касательно капсулы – на крышке вы видите устройство, похожее на авторучку, напротив ваших животов. А снаружи капсулы... школьный класс! Десятый класс, вроде тех, что учишь ты, Клара. Учитель тоже есть, но какой-то карикатурный – в длинной чёрной профессорской мантии и с тростью. Он что-то пишет мелом на доске.

Сэмюель: Кажется, мы попали куда-то в годы перед Первой мировой?

Питер: Учитель выглядит именно так, но дети – современные. Они читают написанное мелом, где говорится: «Козлозавры, тупые животные, не чувствуют боли. Тема урока: вскрытие козлозавра, удаление трёх важных внутренних органов».

Дженна: Я что-нибудь слышала о козлозаврах? Та ящерица в соседней капсуле – козлозавр?

Питер: Давай проверим. Сделай бросок *находчивости* + *знаний*. Сложность будет 15.

Дженна: Так, у Доктора *находчивость* 9, *знания* 6. Это уже пятнадцать! Точно нужно бросать?

Питер: Можно и не бросать, но так у тебя будет только простой *успех*. Так что лучше бросай!

Дженна бросает два кубика. На одном выпадает 5, на втором – 4. Она складывает результаты и прибавляет к ним показатели *находчивости* и *знаний*. 15+9=24.

Дженна: Итого 24!

Питер: Козлозавров не существует. Ты превзошла сложность на девять очков – это *фантастический* результат. Ящерица в соседней капсуле – это очень неубедительная ящерица. Это Клара. Капсула просто создаёт иллюзию.

Дженна (говорит за Доктора): Раньше я не замечал, что она так похожа на ящерицу.

Сэмюель: Большое спасибо, конечно.

Питер: Итак, ты не разбираешь, что говорит учитель, но все дети встают со своих мест и, толкаясь, окружают капсулы с вами. Некоторые встают за небольшие пульты управления, а металлические штуковины, что прямо напротив ваших животов, начинают дрожать.

Сэмюель: О нет. Могу я ударить в крышку головой?

Питер: Не дотянешься.

ГЛАВА ПЕРВАЯ
ПУТЕШЕСТВИЕ ДЛИНОЮ В ЖИЗНЬ

Дженна: А можно воспользоваться моей отвёрткой?

Питер: Она сейчас у тебя не в руках. Кажется, эти металлические штуки – хирургические лазеры...

Сэмюель: Чёрт! Так, окей. Эти дети могут быть из лондонской школы, верно? Можно я потрачу очко истории, чтобы оказалось, что я знаю кого из них? Может быть, переведённого из Коал-Хилл или друга Мейтландов?

Питер: Конечно, почему нет.

Сэмюель тратит очко истории из своего запаса.

Сэмюель: Окей, он же вместо меня видит ящерицу? Он не может слышать меня, а я связана? Хорошо. Я хочу встретиться с ним взглядом, а потом глазами показать на мои руки. А пальцами постараюсь изобразить буквы его имени. Его зовут Стив!

Питер: Гениально! Посмотрим, как получится. Это определённо *красноречие*, но я не уверен, какую использовать характеристику. *Харизму*, наверное? Да, пусть будет *харизма*. Сложность обычная – 12.

Сэмюель бросает кости – ему выпадает 2 и 5. Сложив эти цифры с *харизмой* Клары (3) и её *красноречием* (4), он получает 14.

Сэмюель: Получилось, успех на два очка. Это ведь «Да, но...», верно?

Питер: Именно! Клара сумела привлечь внимание Стива, и он понимает, кто она. Но вместо того, чтобы остановить других учеников, он просто застывает на месте...

Дженна: Ну же, не молчи, Стив!

Питер: Остальные ученики вот-вот включат лазер...

Дженна: Эй, я ещё ничего не сделала! Так, пытаюсь вырваться из пут. Как Гарри Гудини!

Питер: Пробуй. Бросок *координации + уловок*. Сложность 18.

Дженна: Я потрачу очко истории на два дополнительных кубика.

Дженна сбрасывает очко истории и вместо двух костей бросает четыре. Ей выпадает 15, что вкупе с *координацией и уловками* даёт 23.

Питер: Это *хороший* результат, сложность побита на пять очков. Ты освобождаешь руки и ноги. Но ты всё ещё внутри капсулы!

Дженна: Я хватаю лазер и направляю его в боковую сторону капсулы. Пусть знают, что я не дам вскрыть себя просто так. Надеюсь, моё выступление отвлечёт остальных от Клары.

Питер: Именно так и происходит. Клара, лазер над тобой потухает, все ученики глазеют на вторую капсулу, где ящерица сумела вырваться и даёт всем понять, как ей не нравится там сидеть.

Сэмюель: Ха, тут-то Клара и поймёт, что это Доктор! Она узнает его скверный характер!

Питер: Эта суматоха даёт Стиву собраться с духом. Ты не слышишь, что он говорит, но он показывает пальцем на тебя и что-то произносит, а остальные его слушают.

Сэмюель: Продолжаю пальцем выводить его имя. Стив! Стив!

Дженна: Отлично, а я пока залезу в тот узел, где установлен лазер и попытаюсь выключить иллюзию, что заставляет нас выглядеть ящерицами.

Питер: Пробуй, Дженна. Бросок *находчивости + технологий*, сложность пусть будет 12. Ломать – не строить.

Дженна: А моя черта *Золотые руки* здесь сработает?

Питер: Сработает! Это даёт +2 к броску.

Дженна бросает кубы, получает 6, складывает с *находчивостью* (9) и *технологиями* (5) Доктора и добавляет ещё +2 за счёт черты. Итого 22 – успех на 10 очков.

Питер: Фантастика, ещё один результат «Да, и...». Волна энергии проносится через капсулы, и иллюзия пропадает. Теперь вы видите друг друга, а не ящериц.

Дженна: Это было «Да», а меня идея насчёт «и»! Можно на поверхность капсулы спроецировать слова?

Питер:Да, можно.

Дженна: Итак, Доктор адресует учителю гневный взгляд из-под своих свирепых бровей, и на капсуле высвечивается надпись: «Я очень, очень зол на тебя!»

Питер: Учитель обращает на тебя взгляд, но потом проиграв в эти гляделки, принимается ходить вдоль капсул. Вы всё ещё не слышите его, но он что-то кричит, и ученики возвращаются на свои места. Учитель не только говорит, он ещё и размахивает тростью и показывает ей на большую дверь с табличкой «Исключение».

Дженна: Есть ли у меня шанс припугнуть его и заставить выпустить нас?

Питер: Нет. С ним вообще что-то не так. Бросай *внимательность + находчивость*.

Дженна бросает кости – ей сопутствует *хороший* результат.

Питер:Да, этот учитель очень странный. Он движется не как живой человек. Больше похож на робота. Кстати, не все дети вернулись за парты. Несколько всё ещё у ваших капсул и явно спорят с преподавателем. Он угрожает им тростью, которая начинается светиться и сыпать искрами...

Сэмюель: Пора выбираться отсюда! Я стараюсь поймать взгляд Стива и, надеясь, что он умеет читать по губам, говорю «Освободи нас! Используй лазер!»

Питер: Отлично, бросков тут не нужно. Стив бросается за пульт, направляет лазер, что установлен в твоей капсуле, вбок и начинает вырезать для тебя дыру. Пахнет палёным пластиком, но это работает!

Дженна: Я создаю на моей капсуле новые слова, адресованные Кларе: «Что ты натворила в этот раз»?

Сэмюель (говорит за Клару): Я тут не при чём!

Дженна: Слова меняются на «Да неужели?».

Питер: Дыра в капсуле достаточно велика, чтобы ты могла пролезть. Ты слышишь, как учитель говорит «Сядьте, негодники, иначе будете исключены!». Ученики в ответ кричат «Отпустите их, мы не будем резать людей!»

Сэмюель (говорит за Клару): Больше спасибо, Стив.

Питер (говорит за Стива): Пожалуйста, мисс Освальд.

Сэмюель (говорит за Клару): Как тебе эта новая школа?

Питер (говорит за Стива): Немного непривычно, мисс Освальд.

Сэмюель (говорит за Клару): Давай освободим моего друга.

Питер: Стив собирается проделать дыру и в капсуле Доктора, но вмешивается учитель **(говорит за учителя):** Хики! Вернись за парту немедленно, иначе больше шестёрки не получишь!

Сэмюель (говорит за Клару): Тебе нужна трость, чтобы держать класс в покое? Учитель из тебя паршивый.

Питер: Так, происходят три вещи. Во-первых, Стив пробивает лазером небольшую дыру в капсуле Доктора – тот может вылезти. Во-вторых, Клара, твои глаза начинает щипать. Сперва кажется, что это просто от запаха горелого пластика, но ты понимаешь, что всё куда серьёзнее, и ты рискуешь потерять зрение. В-третьих, одно из последних событий, что вы видите глазами, в которых темнеет – учитель стреляет разрядом энергии из трости прямо Стиву в спину. Стив падает. Что будете делать?

Дженна: Я вытягиваю руку через дыру, нашариваю пульт управления и заканчиваю дыру.

Сэмюель: Клара в ярости. Она пытается вырвать трость из рук учителя и огреть его самого.

Питер: Учитель пытается ударить тебя тростью в ответ. Разыграем конфликт. Первыми ходят *болтуны*, потом *бегуны*, но тут нет ни тех, ни других. Доктор – *деятель*, так что первый ход за тобой Дженна. Бросай *координацию* и... как насчёт *уловок*? Сложность... скажем 15.

Дженна бросает кости и получает 15 – это успех, но едва-едва.

Питер: Это «Да, но...»

Дженна: Может быть, я смогу доделать дыру, но сломаю лазер? Если нет, то собираюсь пальнуть им в учителя.

Питер: Звучит неплохо. Доктор хватает пульт управления, вырезает себе достаточный проход и выкатывается наружу. Лазер плавится от перегрузки. Та-да! Док, твои глаза тоже начинает сильно щипать.

Сэмюель: Мой ход, я ведь тоже *деятель*? Я ведь не сражаюсь, а пытаюсь разоружить его.

Питер: Нет, я бы сказал, что это как раз сражение. Но и у учителя тоже сражение, так что вы действуете одновременно, друг против друга, окей? Так, бросай *силу + бой*, а он бросит *координацию + меткость*. Если победишь, сумеешь вырвать у него трость до выстрела, если нет – он в тебя попадёт.

ГЛАВА ПЕРВАЯ
ПУТЕШЕСТВИЕ ДЛИНОЮ В ЖИЗНЬ

Сэмюель: *Сила* и *бой*! Они оба у меня проседают! Всего четыре очка. А на кубах только пять! Итого девять – я провалил!

Питер: Не спеши! У него всего тройка в *координации* и *меткости*. Он выбрасывает... четыре. В итоге тоже девять?

Сэмюель: Напомни, что бывает при ничьей?

Питер: Я думаю, успешны были оба. Он попал в тебя, но ты сумела вырвать трость.

Дженна: Я прямо представляю себе это. Клара выдернула у него эту палку на чистой злости.

Питер: И получила два очка урона *решительности*.

Сэмюель отмечает, что *решительность* Клары временно понизилась на две единицы.

Дженна: Конец раунда, да? У меня предложение. Я думаю, Клара бросилась на учителя, следуя *Чувству долга* перед учениками, пусть даже они не из Коал-Хилл, и подвергла себя опасности ради них. Она не заслужила очко истории?

Питер: Хорошее замечание. Сэмюель, ты и правда получаешь очко.

Сэмюель пополняет свой запас очков истории.

Питер: Новый раунд. У учителя больше нет его палки. Клара, тебя ударило электричеством, твои глаза почти ничего не видят. Доктор, твои глаза тоже слезятся.

Дженна: Где звуковая отвёртка?

Сэмюель: Сейчас действуют *бегуны*, так? Я подбегаю к учительскому столу и открываю ящик. Нет ли там отвёртки?

Питер решает, что это логичное предположение и соглашается, даже не требуя очка истории.

Питер: Именно там она и есть.

Сэмюель: Я бросаю отвёртку Доктору.

Дженна: Я ловлю её и отключаю учителя-робота!

Питер: Учитель продолжает реветь: «Вы должны научится вскрытию! Тишина, мальчики и девочки!»

Дженна: Ещё бросок *находчивости* + *технологий*? Бонус за черту будет? А за отвёртку ?

Дженна бросает кости и добивается *хорошего* результата.

Дженна (говорит за Доктора): Заткнись уже.

Питер: Учитель замолкает. Увы, это было последним, что вы видели. Теперь вы слепы...

[Вы можете узнать, что произойдёт дальше – см. приключение **«Всевидящие очи»**, на стр. 245.]

ГЛАВА ВТОРАЯ
СТАРОМОДНЫЕ ГЕРОИ ИЗ СТАРОМОДНЫХ КНИГ

СТАРОМОДНЫЕ ГЕРОИ ИЗ СТАРОМОДНЫХ КНИГ

Эта глава даст вам всё необходимое, чтобы создать персонажа в **ролевом «Докторе Кто»**. Если вы не хотите творить нового героя, то можете просто играть Доктором, кем-то из его спутников или даже использовать готовые архетипы, что мы подготовили для вас в Приложениях.

Перед тем как вы с головой нырнёте в процесс, вам стоит узнать, что значат все эти числа, так что прочитайте эту главу целиком. Она позволит вам придумать нового удивительного спутника или даже собственного Повелителя времени и отправить его в головокружительные приключения. Вас ограничивает только ваше воображение и рекомендации ведущего.

ПЕРСОНАЖИ

Выбор персонажей - одно из самых важных решений, что повлияют на вашу игру. На персонажах держится весь сюжет, и чем интереснее они будут, тем лучше выйдет история. Не волнуйтесь – мы с вами пройдём весь путь вместе, и он не так страшен, как кажется. Ведущий будет помогать вам в ходе создания – для начала он должен подсказать, какого рода герои подойдут истории.

Он может просто сказать, что вас ждёт «история о Двенадцатом Докторе и его новых спутниках, которая будет происходить вскоре после того, как он спас Клару от снокрабов» или выдать что-то более сложное и конкретное, например: «Будет игра про агентов Торчвуда, работающих в Лондоне во время Второй Мировой войны. Все персонажи должны быть людьми. Никаких пришельцев или путешественников во времени». Пока вы не захотите чего-то совсем странного и неуместного – например, поиграть за Мисси или гуманного киберчеловека-добряка – вы не ограничены больше ничем.

Если вы готовитесь к своей первой игре или просто хотите побыстрее перейти к делу, проще всего будет взять уже готовых персонажей – Доктора и его спутников.

КЕМ Я МОГУ ИГРАТЬ?

Вы можете быть кем угодно – в том и суть ролевых игр. Вариантов множество, но, вероятно, сперва вам нужно будет принять несколько решений, чтобы понять, какой окажется ваша игра. Станут вашими героями Доктор и Клара? Доктор и новый спутник? Совершенно иные персонажи? Ниже описано несколько вариантов.

ДОКТОР И КАНОНИЧНЫЕ СПУТНИКИ

Вы и ваши друзья принимаете роли Доктора и знакомых вам героев – Клары, Дэнни, Осгуд или даже Робин Гуда. Для таких героев уже готовы листы персонажей, так что их нужно лишь распечатать, раздать и объяснить, что значит все указанные в них числа. Это самый простой способ, особенно если участники знакомы с приключениями Доктора – ведь это значит, что они знают и всех героев. И это быстро – вы начнёте игру ещё до того, как ведущий успеет сказать «Кстати, я говорил, что она путешествует и во времени?» С другой стороны, такой способ несёт немало ограничений. Во-первых, «Вы не можете все быть Докторами!», как описано в одноимённой врезке, так что считайте, что вам повезло, если каждый будет доволен доставшейся ролью.

Так или иначе, это самый обычный вид игры. В конце концов, это именно то, чего мы ждём от приключений Доктора. Что делает сам Повелитель времени, очевидно, но зачем ему спутники? Как правило, они нужны, чтобы не давать ему заходить слишком далеко, но каждый привносит и что-то своё. Роза – веселье, дух приключений и товарищества, что позже переросло в глубокую дружбу, а потом в шанс остаться с «доктором» навсегда. Путешествия с Мартой были совсем другими – она не уступала Доктору в уме и целеустремлённости и могла о себе позаботиться. Донна принесла иной тип равенства – она была более «нормальной» и человечной, за счёт чего очеловечивала Доктора. Эми вернула в жизнь Повелителя времени радость и приключения, не только став его первой спутницей после очередной регенерации, но и показав ему тайну, что тянулась через всё время и пространство. Ривер окрасила будущее Доктора романтикой, а Клара была загадкой, накрепко сплетённой с ним всю его жизнь. Кем вы будете для Доктора? Просто другом? Тормозом, что станет вовремя осаживать его? Тем, кто толкнёт его в нужном направлении, напомнив, что правильно, а что нет? Само собой, вы можете играть любым воплощением Доктора и любым из его спутников.

ДОКТОР И НОВЫЕ СПУТНИКИ

У ТАРДИС бывало много пассажиров – Доктор редко путешествует один. Зачастую он прощается с очередным спутником и вскоре находит нового, но это не значит, что между знакомыми нам по сериалу товарищами не было других, что совершили два-три путешествия.

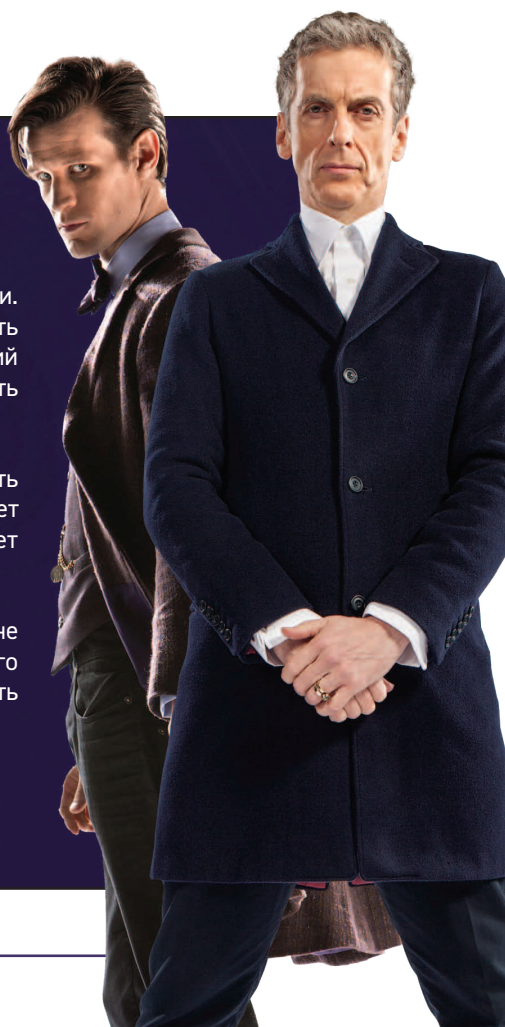
"ВЫ НЕ МОЖЕТЕ ВСЕ БЫТЬ ДОКТОРАМИ!"

Возможно, сразу несколько игроков захотят стать нашим любимым Повелителем времени. Последнее слово остаётся за ведущим, а он выберет того, кто сможет лучше её сыграть (если, конечно, другие игроки не подкупят его шоколадом). Сумеет ли игрок, претендующий на роль Доктора, справиться с самой безнадёжной задачей? Под силу ли ему уболтать толпу надвигающихся киберлюдей?

Если игрокам не нравится, кому ведущий доверил Доктора, эту роль можно передавать друг другу каждое приключение, либо каждую регенерацию – ведь она резко меняет внешность и привычки Повелителя времени, так что новый игрок в такой роли будет только уместен.

Большинство персонажей будут рады принять участие в приключениях, кем бы они не были. Помните, что Доктор важен, но для истории не менее важен и каждый из его спутников. Не раз случалось, что мир спасали именно спутники. У каждого должен быть шанс блеснуть мастерством.

Также см. стр. 203, где изложены советы для ведущего.



ГЛАВА ВТОРАЯ
СТАРОМОДНЫЕ ГЕРОИ ИЗ СТАРОМОДНЫХ КНИГ

В таком случае, игрок-Доктор будет использовать готовый лист персонажа (который можно переделать, чтобы отразить любое воплощение), а другие игроки создадут себе новых героев – либо основанных на архетипах из Приложений, либо полностью самодельных.

НИКАКИХ ПОВЕЛИТЕЛЕЙ ВРЕМЕНИ

Доктор вполне может вовсе не появляться в игре – как-никак UNIT и Сара Джейн Смит показали, что могут защитить Землю и без его вмешательства. Конечно, время от времени о нём можно вспоминать (ведь встреча с Доктором – это событие, что переворачивает всю жизнь), но он не будет центром таких историй и не будет в них появляться. Вашими героями могут стать агенты времени, члены UNIT (о них см. ниже), исследователи-инопланетяне или просто отважные люди, роботы, колонисты, повстанцы или солдаты; ваши возможности безграничны.

Если вы хотите путешествовать на иные планеты, вам понадобиться космический корабль или трансмат. Если вы хотите путешествовать и во времени – пригодится манипулятор Вихрем или подобное ему устройство, но если это поможет сделать историю лучше – почему нет?

С другой стороны, вы можете создать себе персонажей-людей, что жили на Земле в наше время, но попали в руки пришельцев и обречены на приключения в космосе – у вас не будет своего корабля, так что путешествовать придётся буквально на попутках. Возможно решительно всё.

ОТРЯД UNIT / КОМАНДА ТОРЧВУДА

UNIT – первая линия обороны Земли от инопланетных вторжений. У неё есть отделения по всему миру, и много специальных отрядов и агентов, ведущих расследования и изыскания, ставящих опыты и защищающих людей. Отряд UNIT – отличная идея для группы персонажей. В неё могут входить эксперты, дипломаты, археологи и инженеры, не говоря уже о солдатах. Каждый член будет обладать собственными уникальными навыками, что позволит вам создать разносторонний и сбалансированный отряд. Возможно, вы даже дадите им экспериментальное устройство для путешествий во времени или телепортации (чем занимался проект «Индиго»), чтобы они могли странствовать по вселенной и по истории. Подробнее о UNIT можно узнать из дополнения **«На защите Земли: справочник по UNIT»**.

Схожим образом действуют независимые команды Торчвуда, что позволяет персонажам игроков иметь секретные базы (вроде Хаба до того, как он был уничтожен), где изучают всевозможные тайны и защищают планету от пришельцев.

СОЗДАНИЕ НОВОГО ПЕРСОНАЖА

Это большая вселенная, и в ней полно места для новых персонажей. Вы потратите чуть больше времени на создание такого, но это будет именно ваш герой. Вы получите того, кем хотите играть и сможете впутывать его в те истории, что вам по душе.

Вы можете придумывать, что угодно, пока ведущий с согласен с вашими идеями. У Доктора бывали самые разные спутники – шотландский горец, стюардесса, продавщица, журналист, несколько школьных учителей, робот, доктор, библиотекарь и дикарь. В ТАРДИС бывало много людей, так что вы можете выдумать кого хотите, если считаете это интересным. У большинства (но не у всех) было доброе сердце и твёрдые убеждения.

Впрочем, если это кажется вам слишком трудным, то вместо создания персонажа с чистого листа, вы можете взять один из архетипов, что есть в Приложениях. Это почти готовые герои, которым нужно лишь придумать имя, прошлое да поправить пару цифр, если будет желание. Запомнив, что значат все понятия и термины, вы будете готовы к путешествию среди звёзд.

Персонажей определяют их **характеристики**, **умения** и **черты**.

Характеристики говорят о том, *каков* ваш герой – насколько он силен, умён, хитёр и так далее.

Умения показывают, что ваш персонаж *умеет* – водить машину, взламывать компьютеры, перевязывать раны, кататься на лыжах, драться или искусно блефовать.

Наконец, **черты** рассказывают о неких дополнительных особенностях героя – быть может, он одинаково хорошо владеет и левой, и правой рукой или прекрасно чинит механизмы? На нём все заживает как на собаке? Он очень богат, известен или у него куча родственников, от которых бывает куча проблем?

Характеристики и умения выражаются числами – чем больше число, тем лучше.

Вы получаете некоторое количество очков, которые потратите на характеристики, умения и черты героя. Запас ограничен, так что думайте перед тем как вписывать числа. Вам нужно решить, будет ваш герой будет скорее сильным или умным, скорее сообразительным или ловким, будет ли хорошо что-то уметь. К примеру, Клара отважна и любопытна, она близкая подруга Доктора, что готова пожертвовать жизнью ради него, но она далеко не так безрассудна, как её Повелитель времени. Да, она «просто учительница», но разве это остановит её, когда мир в опасности?

Очки и числа – лишь часть персонажа. Куда больше его определяет сам игрок. Какие поступки вы совершите в его шкуре, что будете говорить, какие решения принимать – вот что превращает лист с цифрами в живого человека со своей историей и характером.

ГЛАВА ВТОРАЯ
СТАРОМОДНЫЕ ГЕРОИ ИЗ СТАРОМОДНЫХ КНИГ

КТО ОНИ?

Для начала игроку стоит подумать о том, кем будет его персонаж. Дотошным сыщиком, любопытным учёным, кем-то совершенно иным? Это не только определит, что персонаж сможет делать, но и поможет с толком потратить очки. Он будет спутником Доктора? Гражданским или солдатом, героем или совершенно обычным парнем или девушкой? К счастью, в этой игре все созданы равными. В этой книге мы вместе с вами пройдём через создание персонажа и всё покажем.

Все персонажи создаются одинаково, будь то Клара, Дэнни, Робин Гуд или Санта-Клаус. У всех изначально одинаковое количество очков, которое можно потратить на характеристики, умения и черты. Также все герои получают запас *очков истории* – запишите это, а зачем они нужны, поговорим позже.

Если вы хотите создать обладателя особых способностей (вроде Сейбры, что умеет принимать чужое обличие), посоветуйтесь с ведущим и другими игроками. Ведущему нужно быть уверенным, что такой персонаж не повредит игре.

ПОДХОДЯТ ЛИ ОНИ ДРУГ ДРУГУ?

Важно подумать о том, какую роль каждый герой будет играть в «команде». Доктор может почти всё что угодно – он умён, сообразителен и обаятелен – но даже ему нужны спутники. Они держат его в рамках, ведь иногда он просто не знает, когда остановиться. Нередко спутники рассказывают Доктору о его «втором доме» – Земле. Кроме того, Повелителю времени нужны друзья – быть последним из своего вида очень одиноко, и благодаря спутникам он остаётся деятельным и счастливым, а не убивает вечность в бесцельных странствиях.

Так что привнесёт ваш персонаж? Он знаток своего дела? Врач, солдат, компьютерный гений? Думайте о команде, как о едином организме, попробуйте отвести каждому свою роль – мозга, сердца, мышц или души. Игрокам стоит держать это в уме создавая героев и обсуждать друг с другом кто какую роль хочет играть в группе.

Типы персонажей и сам ход игры будут зависеть от ведущего.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Характеристики показывают, на что персонаж способен – насколько он силён, умён, обаятелен, находчив и так далее. Характеристики обозначаются числами от 1 до 6.

Создавая персонажа, игроки тратят очки персонажа на характеристики. Каждую можно повысить до 6. Шесть очков – это пик возможностей для человека. Характеристики выше 6 могут иметь только пришельцы или очень особенные люди, и мало какой персонаж с самого начала имеет шестёрку. С другой стороны, вы должны вложить хотя бы одно очко в каждую характеристику. Вы не можете иметь 0 ни в одной – это приравнивается к увечью и неспособности персонажа участвовать в приключениях.

Например, вы можете вложить больше очков в *силу*, забыв о *находчивости*, и у вас получится спортсмен. С другой стороны, вы можете потратиться на *внимательность* и *находчивость*, оставив в стороне *координацию*, и вашим героем станет неуклюжий умник! А ещё вы можете развить характеристики относительно поровну, сделав героя одинаково умелым (и неумелым), хотя это и нереалистично – никто не может быть равно хорош во всём.

ОЧКИ СОЗДАНИЯ ПЕРСОНАЖА

Очки персонажа: 24
Очки персонажа используются для того, чтобы приобретать ему характеристики и черты. Мы рекомендуем потратить 18 очков на характеристики, а 6 – на черты. Кроме того, вы можете получить дополнительные очки персонажа, если выберете ему вредные черты. Если у вас останутся «лишние» очки персонажа, они просто превращаются в очки умений.

Очки умений: 18
Такие очки тратятся только на умения. Все очки персонажа, которые вы не потратили на характеристики и черты, превращаются в очки умений.

Очки истории: 12
Очки истории позволяют вам совершать невероятные вещи – например, избегать смертельных ран, выбираться из самых опасных передряг и тому подобное. Их не нужно ни на что тратить в ходе создания персонажа. 12 очков истории – это наибольший запас, что может быть у героя между приключениями. Этот максимум может сократиться, если вы выберете очень сильные особенности (например, *Бессмертие* или принадлежность к расе Повелителей времени).

Очки персонажа, что вы тратите на характеристики, также пригодятся, чтобы приобрести черты. Мы рекомендуем оставить восемнадцать очков на характеристики, а остальные шесть спустить на черты. Даже если после покупки черт у вас окажется избыток очков, вы сможете опять потратить их на характеристики.

Шесть характеристик описаны ниже.

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

Путешествия по вселенной – опасное развлечение, так что вам не помешает быть начеку. Нужно ли вам обнаружить предмет, скрытый фильтром восприятия, или заметить антитела далеков, появившиеся из-за угла, – всегда используется *внимательность*. Она отражает работу всех пяти чувств (зрения, слуха, обоняния, вкуса и осязания), а также того непостижимого шестого чувства, которое может подсказать, что рядом враг, дать понять, что кто-то вас ищет, или услышать разговор за спиной. *Внимательность* можно использовать, чтобы заметить врага или не пройти мимо улики.

Внимательность 1 – ужасно рассеянный и крайне невнимательный человек. Он легко может пропустить важную улику и давно погиб бы под колёсами машин, если бы не друзья.
Внимательность 2 – такой персонаж часто с головой уходит в своё занятие или легко отвлекается, и потому менее внимателен, чем большинство людей.
Внимательность 3 – обычный человек, способный заметить ценную и важную улику, вовремя увидеть приближающегося врага или услышать, что этажом выше происходит нечто странное.
Внимательность 4 – такой персонаж быстрее обычного человека подмечает всё странное.
Внимательность 5 – бдительный, внимательный человек, способный читать других как открытую книгу; обладатель чутья, что редко его подводит.
Внимательность 6 – пик человеческих возможностей. Такие люди встречаются редко – они подсознательно замечают тысячи мелких деталей, от их взора не укроется ни одна улика, а по интонациям собеседника они могут разгадывать его намерения.
Внимательность 7+ – сверхчеловек, обладатель усиленных чувств.

КООРДИНАЦИЯ

Некоторые люди отлично контролируют своё тело, другие же потрясающе неуклюжи. Обладатели высокой *координации* могут жонглировать, показывать фокусы и отлично целиться – в пейнтболе и лазертаге им равных нет.

Координация – это сочетание физической ловкости и глазомера. Вы могли не задумываться над этим, но ваша любимая видеоигра может требовать не меньшей координации, чем более здоровые футбол и баскетбол. Впрочем, у любителя игр могут найтись и другие слабости!

Координация 1 – настоящий увалень, что почти не управляет своим телом, либо очень медленно реагирует на происходящее.
Координация 2 – немного неловкий человек, не самый лучший стрелок и определённо не чемпион по видеоиграм.
Координация 3 – обычный, достаточно ловкий человек.
Координация 4 – превосходящий простого человека атлет, наделённый быстрыми рефлексами и надёжным глазомером.
Координация 5 – обладатель мгновенной реакции и молниеносных рефлексов – возможно, пилот или гонщик.
Координация 6 – пик человеческих возможностей, самый быстрый и ловкий человек на Земле.
Координация 7+ – сверхчеловек, пришелец или иной обладатель невероятной скорости и меткости.

НАХОДЧИВОСТЬ

Доктор – само воплощение превосходства ума над кулаками. Он может придумать выход из любой передряги. Знание – сила, нередко совершенно буквальная.

Находчивость отражает насколько сообразителен персонаж, умеет ли он мыслить не по шаблону, насколько широка его эрудиция и велик практический опыт. Эта характеристика не касается узкоспециальных познаний (для этого есть умения) или каких-либо склонностей (для этого существуют черты), но отражает гибкость ума и накопленные общие знания. *Находчивость* говорит о том, насколько изобретателен персонаж.

Находчивость 1 – этот человек явно не самый сообразительный. Это не значит, что он туп, но на каждую задачу ему может потребоваться больше времени чем обычному человеку, а быть может, он рождён в обществе, где ум и знания не считаются чем-то достойным.
Находчивость 2 – это всё ещё не самый умный человек. Вряд ли он склонен учиться (разве что в Весёлом передвижном университете и химчистках миссис Голайтли). Этому персонажу просто неинтересны знания, и он с трудом будет владеть компьютером.
Находчивость 3 – самый обычный человек, который разбирается в кредитах и текущих делах, имеет нормальное образование, умеет обращаться с компьютером и решать простые проблемы.

Находчивость 4 – здесь речь идёт о выпускнике университета и обладателе гибкого ума (или таланта), что способен подстраиваться под обстоятельства и сможет вычислить преступника по уликам.
Находчивость 5 – обладатель по-настоящему выдающегося, цепкого ума, множества полезных знаний, полученных в учении и на горьком опыте, а также умения применять эти богатства самыми необычными путями.
Находчивость 6 – один из самых блестящих умов планеты, способный на истинные подвиги ума.
Находчивость 7+ – сверхчеловек-интеллектуал, либо пришелец (например, Доктор).

РЕШИТЕЛЬНОСТЬ

Эта характеристика отражает силу воли и целеустремлённость героя, которая поможет, как не наестся жареной картошки, сидя на диете, так и очистить свой разум от ненужных мыслей в присутствии Считывателя. Также *решительность* показывает вашу готовность делать что-либо, вашу убедительность и преданность делу – вы сможете заразить своей уверенностью товарищей, заболтать кого-либо или заставить врага колебаться вместо того, чтобы сразу открыть огонь.
Решительность 1 – слабовольный, ведомый или просто ленивый человек, быстро сдающийся при встрече с опасностью или страшным врагом.
Решительность 2 – такой человек уступает волей среднестатистическому. Он неспособен держать данные в Новый год обещания даже до середины января и быстро поддаётся психическому контролю.
Решительность 3 – обычный человек, способный держать себя в руках. Оказавшись под пулями, он может застыть в страхе – как и большинство людей.

Решительность 4 – обладатель выдающейся силы воли, способный переносить трудности и готовый пострадать, а то и погибнуть за свои убеждения.
Решительность 5 – пик самоконтроля, решительности и целеустремлённости.
Решительность 6 – незыблемый образец добродетели, способный воспротивиться любому искушению и ужасу.
Решительность 7+ – такая железная воля обычно подходит лишь пришельцам и сверхлюдям.

СИЛА

Эта характеристика понятна как дефабрикатор – она показывает, насколько персонаж силён. Такие герои могут крепче ударить в рукопашной, способны поднимать тяжести (или людей) и дольше таскать научное оборудование без передышек. Обычно сильные персонажи физически активны, занимаются спортом или служат в армии. Простая продавщица из супермаркета может быть вовсе не слабачкой, но явно не выдюжит в матче по армрестлингу против профессионального атлета! Также *сила* используется, чтобы подсчитывать урон, что наносит персонаж – за каждое очко *силы* урон от удара повышается на единицу. Подробнее о боях см. **главу III**.

Обычный человек может без проблем поднимать около пятнадцати килограмм за каждое очко *силы* и носить их, не перенапрягаясь, но в отчаянных обстоятельствах способен ненадолго поднять вдвое больше. Например, персонаж с *силой* 3 может нести сорок пять килограмм, а на краткий срок ему под силу и девяносто. При самых страшных переделках и хороших бросках персонаж может поднять ещё больше за счёт адреналина.

Сила 1 – слабак, что запыхается, потянув на себя дверь, и не сможет открыть пачку чипсов.
Сила 2 – этот человек слабее среднего; он с трудом сможет поменять колесо у автомобиля и выбьется из сил, попытавшись догнать автобус.
Сила 3 – обычный человек, способный постоять за себя в драке, открыть самую крепко закрытую банку или нести кого-нибудь на носилках на значительное расстояние.
Сила 4 – сильнее обычного человека.
Сила 5 – настоящий атлет, профессиональный спортсмен.
Сила 6 – пик человеческих возможностей; профессиональный бодибилдер или тяжелоатлет, способный поднять другого человека и бросить его через голову.
Сила 7+ – такой силой может обладать либо специально улучшенный человек, либо инопланетянин.

ХАРИЗМА

Некоторые персонажи впечатляют окружающих каждым движением, другие от природы очаровательны, третьи вселяют страх, а некоторые способны и на то, и на другое, и на третье. Персонажей с низкой *харизмой* обычно игнорируют, а пригласить кого-то на свидание – для них уже подвиг. Обладатели же высокой *харизмы* могут очаровать или убедить кого угодно и решить любую проблему. *Харизма* 1 – человеческий минимум; показателем ниже могут похвастаться лишь звероподобные монстры.
Харизма 1 – крайне неловкий или просто грубый (зачастую ненамеренно) человек. Людям проще игнорировать его, чем общаться с ним.

Харизма 2 – неприятный собеседник, что может быть высокомерным, либо застенчивым, либо просто жутковатым.
Харизма 3 – обычный человек, относительно симпатичный и приятный в общении, но вовсе не обязательно сильный лидер.
Харизма 4 – властный человек, на которого обращают внимание и к словам которого прислушиваются.
Харизма 5 – красноречивый и очень уверенный в себе человек, что может убедить кого угодно в чём угодно.
Харизма 6 – вдохновляющий, вызывающий трепет и почтение человек, рядом с которым хочет быть каждый.
Харизма 7+ – пришелец или сверхчеловек, чья аура власти и очарования воздействует на разум и мысли.

ХАРАКТЕРИСТИКИ КАК СИЛЬНЫЕ И СЛАБЫЕ СТОРОНЫ ПЕРСОНАЖА

Если вы не уверены, как распределить очки персонажа, представьте, каким должен быть ваш герой. Он скорее сильный, чем сообразительный? Он привык действовать или наблюдать? Посмотрите на все шесть характеристик и решите, какая будет ключевой и поднимите её до 4. Затем подумайте о слабых сторонах персонажа. Может быть, он физически слаб или легко поддаётся панике? Выберите слабейшую характеристику и поднимите её до 2. Наконец, распределите во все остальные показатели по три очка.

ВСТРЯХНИТЕ ИХ!

Итак, вы распределили очки начерно, и теперь можете немного их подправить. Вы можете поднять одну характеристику на единицу, но тогда придётся понизить какую-нибудь другую. Если вы сбились со счёта, сложите все значения – должно получиться 18. Главное – помните, что характеристики нельзя поднимать выше 6 и опускать ниже 1. Играйте с числами как хотите и помните, что, так или иначе, у вас останется ещё 6 очков на полезные черты.

ВЫСОКИЕ ПОКАЗАТЕЛИ ХАРАКТЕРИСТИК

Характеристики сверхлюдей или инопланетян, что превышают 6, работают по тем же правилам, что обычные. Их отличие в том, что они не предназначены для обычных персонажей. Конечно, пришельцы и злодеи обычно превосходят обычных людей, но даже они играют по общим правилам. Такие персонажи сильнее и могущественнее обычных, и их создание должно проходить под неусыпным взором ведущего.

Характеристики выше 6 не меняются в цене (хотя поднять характеристику так высоко очень дорого), но вы не можете повышать их выше 6, не будучи пришельцем или не имея улучшений. Для этого вам понадобиться какая-то черта (например, *Киборг* или *Пришелец*) – см. стр. 49.

ПРИМЕР СОЗДАНИЯ ПЕРСОНАЖА

Эдвард определился, кем он хочет играть. Это должен быть умный и чудаковатый персонаж-учёный – именно так все его воспринимают. Поскольку герою понадобится ум, он поднимает *находчивость* до четырёх и вписывает это на лист персонажа. Развивая мозг, герой пренебрёг физической формой – так что в *силу* Эдвард вкладывает всего два очка. Таким образом, у него остаётся 12 очков на *внимательность*, *координацию*, *харизму* и *решительность*, и он делит их поровну. Пока получается не совсем то, что нужно, так что игрок поднимает *находчивость* ещё на единичку, отнимая её из *координации* – пусть герой будет немного неуклюжим. Также Эдвард хочет, чтобы его герой мог замечать то, что остальные упускают, поэтому поднимает на одно очко *внимательность*, жертвуя *харизмой* (он собирается отыгрывать скромного парня).

Итоговые характеристики персонажа таковы: *внимательность 4, координация 2, находчивость 5, харизма 2, решительность 3, сила 2*. Этого героя не назовёшь сильным или ловким, но мало что сможет ускользнуть от него.

ПРИОБРЕТЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

Двадцать четыре очка, что есть у каждого, позволяют создать выдающегося спутника – может быть, такие люди и живут обычной жизнью, но не останутся в стороне, когда Земле грозит опасность, и смогут постоять за себя.

Показатели характеристик обычного человека, как правило, не превышают 3. Если вы хотите создать совершенно обычного человека, а не слегка превосходящего большинство людей (а большинство спутников Доктора именно такие «превосходящие»), вы можете вложить в характеристики очень мало очков, и потом потратить их на черты.

Поднимайте характеристики с умом, и помните, что они должны отображать образ персонажа. К примеру, играя относительно старым персонажем, лучше вложить меньше очков в *силу* и *координацию*, но развить *находчивость* и умения.

ЧЕРТЫ

Одинаковых людей не бывает – у каждого найдется свой набор физических и психических особенностей. В **ролевом «Докторе Кто»** мы называем такие особенности *чертами*.

Черты бывают полезными и вредными. Они помогают отыгрывать персонажа. Будет он отважным? Привлекательным? Умелым механиком? Бывает ли он временами жесток, зануден или способен споткнуться о собственную ногу? Всё это можно отразить чертами.

К примеру, способность в уме высчитать квадратный корень из числа Пи (не пытайтесь сделать это сами) – это полезная черта, а иррациональная боязнь крабов – вредная (особенно, если вам встретятся макра).

Черта может как помочь персонажу, так и помешать. Если игрок сочтёт, что она должна сыграть в текущей ситуации, ему стоит сказать об этом ведущему – даже

если речь о вредной черте, которая может усложнить положение. За такой «ход против себя» игрок может получить дополнительные очки истории (о них см. ниже).

К примеру, когда Доктор управляет ТАРДИС, он полагается на свою *находчивость* и знание *технологий*. Полезная черта *Вихрь* означает, что он хорошо умеет управлять ТАРДИС – игрок упоминает об этом и получает бонус к броску.

Порой черта будет работать даже вне связи с бросками костей, «в фоновом режиме». Например, *Фобия* действует при любом контакте с предметом вашего страха, а *Кодекс поведения* – постоянно ограничивает спектр возможных поступков. С другой стороны, черта *Здоровяк* может спасти вашу жизнь в бою вообще без участия костей. Описание черты даёт представление о том, как она работает, но если у игрока и ведущего есть иное мнение, они могут применять его.

Некоторые полезные черты очень сильны и требуют траты очков истории для применения. Активнее отыгрывайте роль, применяйте вредные черты, чтобы сделать происходящее драматичнее (например, имея черту *Порывистый*, бегите в неизвестный туннель), и у вас будет достаточно очков истории на применение черт.

ПРИОБРЕТЕНИЕ ЧЕРТ

Черты приобретают за очки персонажа, как и характеристики. Если вы уже потратили на них все очки, не волнуйтесь. Во-первых, вы можете вернуться на шаг назад и всё перераспределить. Во-вторых, вы можете выбрать герою вредные черты, что приносят не только недостатки, но и очки персонажа, на которые можно купить полезные черты. Кроме того, сами черты различаются в цене – поверьте, умение отбарабанить алфавит задом наперёд не так полезно, как способность залечить раны силой мысли.

Чтобы отразить это, все черты разбиты на три группы.

Малые черты стоят одно очко персонажа (или приносят одно очко, если они вредные).

Большие черты стоят два очка (или приносят два очка, если они вредные).

Особые черты – это крупный калибр в мире черт. Они позволяют совершать нечто сверхчеловеческое, но стоят очков персонажа, а иногда и очков истории... да, это дорого! Некоторые из них явно не для обычного человека или спутника, так что последнее слово в том, какие особые черты можно брать, всегда за ведущим, а игрокам стоит обсудить, какие особые черты кто хочет взять. Многие из них подходят только инопланетянам.

ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ ПЕРСОНАЖА ЗА ВРЕДНЫЕ ЧЕРТЫ

Давая персонажу вредную черту, вы получаете очки, которые можете потратить на характеристики, новые полезные черты или даже умения, если считаете, что мастерство героя в чем-либо нужно подтянуть. Много вредных черт принесёт вам много очков, но может сильно ограничить персонажа.

Ведущему стоит ограничить количество вредных черт шестью очками. Впрочем, некоторые особые способности требуют столько очков, что без вредных черт вы не сможете их получить.

ОДНА ЧЕРТА НЕСКОЛЬКО РАЗ

Большинство черт можно приобрести только один раз, если ведущий не укажет иного. Покупать несколько раз можно только те черты, что могут отличаться друг от друга – например, можно взять *Фобию (Крысы)* и *Фобию (Пауки)* (вам не позавидуешь, если вы столкнётесь с крысопауком!). Черты, которые теоретически можно приобрести несколько раз, помечены звёздочкой, но каждое приобретение должно быть одобрено ведущим.

ПРОТИВОПОЛОЖНЫЕ ЧЕРТЫ

Не стоит приобретать противоречащие друг другу черты – они будут просто взаимно отменяться. Нельзя одновременно иметь и *Золотые* и *Кривые руки*, как невозможно одновременно быть *Заметным* и *Непримечательным*.

Впрочем, ведущий может разрешить некоторые противоположные черты – например, персонаж может быть *Счастливчиком* и *Невезучим* одновременно – подразумевается, что его фортуна переменчива, как ни у кого другого. *Храбрец* может иметь *Фобию* и отважно выступать против любого врага, кроме того, кого втайне боится. Если игрок сможет толково всё объяснить, а ведущий с ним согласится, возможно почти любое сочетание. Мы лишь оставим в описаниях некоторые указания на ограничения.

СПИСОК ЧЕРТ

Ниже приведён список черт, что вы можете дать своему герою. В нём указано, к какой категории относится каждая (малая/большая, полезная/вредная) и что она даёт персонажу.

Этот перечень не исчерпывающий. Опираясь на него, ведущий может составлять новые интересные и крутые черты, назначая им категории и придумывая механику, что понравится игрокам.

Черты должны работать. Они могут быть связаны с одной планетой или эпохой, но только, если ваши герои часто бывают там. Черты, отражающие богатство или известность, подойдут, если персонажи остаются на Земле, но окажутся бесполезны, как только вы её покинете.

Список разбит на три части – сперва идут полезные черты, затем вредные, а замыкают перечень особые.

ПОЛЕЗНЫЕ ЧЕРТЫ

АРИСТОКРАТ *(Малая полезная черта)*

Некоторые люди рождаются в высшем классе и привыкли иметь дело с сановниками, послами и даже монархами.

Эффект: опыт персонажа предоставляет ему бонус +2 всякий раз, когда он имеет дело со сливками общества (особенно в официальных ситуациях).

БЕГИ СО ВСЕХ НОГ! *(Малая полезная черта)*

Не раз и не два оказывалось, что врагов слишком много и лучшее, что можно сделать – это бежать, бежать со всех ног, чтобы оторваться и обдумать новый план. Обладатель этой черты превратил бегство от опасности в настоящее искусство. Опасность, что дышит в спину – отличный повод бежать быстрее!

Эффект: персонаж отлично умеет бегать от врагов (неудивительно, при такой-то практике). В время погони (см. стр. 98) он получает +1 к *скорости*, когда убегает.

БЕЗДОННЫЕ КАРМАНЫ *(Малая полезная черта)*

Доктор часто носит с собой странные вещи – он даже говорил, что его карманы похожи на ТАРДИС. У других людей тоже иногда скапливается в карманах разное барахло – ничего излишне ценного или громоздкого, просто всевозможные мелочи, которые помогут на коленке смастерить что-то нужное. У обладателя этой черты есть шанс (путь и небольшой) найти в карманах что-то, способное помочь в текущих обстоятельствах. *Бездонные карманы* не обязательно подразумевают буквальные карманы – у вас может быть крайне удобный пояс, а что найдётся в вашей сумочке, никто не сможет предсказать.

Эффект: игрок может потратить очко истории и автоматически найти в карманах нужную ему вещь. Вместо этого он может бросить пару костей без траты очка истории и, если ему выпадет дубль (например, две единицы или две тройки), он также найдёт в карманах что-то полезное – хоть крикетный мяч, хоть заводную мышь. Конечно, это будет не буквально то, чего вы ожидали, но всё равно нечто полезное.

БЛАГОДЕТЕЛЬ * *(Малая или большая полезная черта)*

Кто-то должен персонажу услугу. Возможно, ваш герой когда-то ссудил кого-то деньгами, познакомил этого «кого-то» с его будущей женой или даже спас жизнь. Как бы то ни было, должник не забудет об услуге и в час нужды придёт на помощь по первому зову.

Эффект: малая версия этой черты подразумевает, что должник благодарен персонажу за относительно небольшую услугу – одолженную тысячу фунтов, знакомство с человеком, что позже станет супругом или важным клиентом, спасение от некоторых проблем. Большая версия предполагает более важную услугу – крупную сумму денег (больше десяти тысяч фунтов) или спасение жизни. Если обстоятельства позволяют это, персонаж может попросить своего должника об услуге в ходе приключения. Конечно, если вы попросите о чём-то очень важном, то рискуете позже услышать «Мы квиты, не звони мне больше», либо даже сами остаться в долгу и получить вредную черту *Должник*.

БЫСТРОЕ ИСЦЕЛЕНИЕ *(Большая или особая полезная черта)*

Способность быстро отходить от ранений будет очень полезна в вашей повседневной жизни, полной противостояний с пришельцами. Некоторые люди просто умеют быстро останавливать кровь и побеждать боль, другие способны перенести даже очень тяжёлые ранения, а то и отрастить оторванные конечности в несколько секунд! Это не делает их бессмертными (убить их всё ещё возможно), но позволяет на удивление быстро отходить от страшных травм.

Эффект: эта черта может быть большой или особой – зависит от скорости исцеления. Большая версия означает, что персонаж исцеляется быстрее обычного человека – все потерянные из-за ранений очки характеристик будут возвращаться по одному очку в час (хотя сломанные кости могут срастаться медленнее – на усмотрение ведущего). Такой персонаж не сможет отращивать потерянные конечности или совершать акробатические трюки, получив пулю, но вернётся в строй куда быстрее обычного человека. Перед тем как приобретать эту черту, игрок должен согласовать это с ведущим и придумать объяснение таким способностям своего героя.

Особая версия этой черты позволяет восстанавливать потерянные очки характеристик по очку в минуту, а пулевые ранения будут исцеляться ещё быстрее, чем оторванные руки и выбитые глаза – отрастать. Это очень редкая способность – её причиной обычно становятся медицинские наноботы или инопланетный обмен веществ. Такое существо можно убить по общим правилам (если три или более характеристики упадут до нуля или ниже, либо попаданием *смертельной* атаки), но любой не оказавшийся смертельным урон оно сбрасывает очень быстро. Особая версия *Быстрого исцеления* стоит шесть очков персонажа и шесть очков истории. Эта способность явно ненормальна и требует объяснения и одобрения ведущего.

БЫСТРЫЕ РЕФЛЕКСЫ *(Малая полезная черта)*

Этот персонаж умеет действовать быстро и мгновенно реагирует на происходящее. Это не значит, что его не застанешь врасплох – нельзя вовремя ответить на удар, о котором не знаешь – но когда происходит что-то скверное или нападают враги, он почти всегда будет действовать первым.

Эффект: в ходе конфликта, если никто не был захвачен врасплох, обладатель *Быстрых рефлексов* всегда будет (при прочих равных) действовать первым в этапе. Не «ходить первым каждый раунд», а ходить первым в ситуации, когда два участника конфликта считаются действующими одновременно (например, оба говорят, обе бегут...). Если в одном этапе конфликта действует несколько обладателей *Быстрых рефлексов*, первым ходит тот, у кого выше развита связанная с действием характеристика. Подробнее о конфликтах, действиях и раундах см. стр. 80.

На заметку: эту черту нельзя брать одновременно с чертой *Замедленные рефлексы*.

ВЛАСТНЫЙ ГОЛОС *(Малая полезная черта)*

В голосе персонажа звучит уверенность в своём праве командовать – быть может, потому что у него и правда есть такое право, потому что он полицейский констебль, офицер, политик или доктор, а быть может он просто выглядит настолько разумным и опытным, что люди прислушиваются к его мнению и доверяют его суждениям. Это особенно полезно, когда нужно спасти людей от опасности, прогнав подальше, или просто заручится чьим-то доверием.

Эффект: эта черта предоставляет бонус +2 к броскам *харизмы* и *красноречия*, предпринятым, чтобы убедить людей делать то, что вы говорите или вызвать их доверие. Ведущий может изменить воздействие черты, если сочтёт нужным.

ВОИНСКОЕ ЗВАНИЕ * *(Малая , большая или особая полезная черта)*

Персонаж имеет воинское звание и пользуется всеми привилегиями и грузом ответственности, что оно несёт с собой. Персонажам из UNIT не нужно приобретать эту черту, если они служат рядовыми или капралами.

Эффект: малая версия этой черты приносит звание сержанта, большая – лейтенанта. С разрешения ведущего, игрок может получить звание выше, обосновав это прошлым персонажа и купив черту несколько раз – см. таблицу ниже. Особая версия этой черты также предоставляет черту *Друзья (Правительство и военные)*, чтобы отразить связи офицера.

ТИП ЧЕРТЫ	ЗВАНИЕ
Нет	Рядовой или капрал
Малая	Сержант
Большая	Лейтенант
Большая (2)	Капитан
Большая (3)	Майор или подполковник

ВЫСОКОМЕРИЕ *(Малая полезная черта)*

С таким человеком непросто общаться, но он обладает колоссальной уверенностью в том, что сможет справиться с чем угодно.

Эффект: персонаж получает +2 в бросках на сопротивление страху и чувству безнадёжности, а также штраф -1 в бросках, связанных с общением с теми, кого он считает ниже себя.

ГЕНИЙ БИОХИМИИ *(Большая полезная черта)*

Некоторые люди собаку съели на химии и биологии и прекрасно знают, как они взаимодействуют.

Эффект: персонаж получает новые специализации для умения *наука* – биологию и химию, а также может создавать биологические или химические *приборы*, используя *науку* вместо *технологии* (см. раздел **«Я сейчас чуток повожусь...»**).

ГИПНОЗ *(Малая, большая или особая полезная черта)*

Доктор владеет гипнозом, при помощи которого может усмирить дикого зверя или помочь человеку расслабиться и вспомнить что-то важное. Малая версия этой черты позволяет персонажу вводить других в состояние гипноза. Речь идёт не о контроле разума, а о простых приёмах, вроде спокойной манеры речи и нужного тона, что успокаивают людей и могут побудить их сделать то, что вам нужно. Большая версия черты уже больше похожа на управление разумом – вряд ли кто-то из спутников будет уметь это.

Особая версия даёт полую власть над жертвой и скорее подходит Мастеру и другим злодеям.

Эффект: малая версия *Гипноза* приносит бонус +2 во всех социальных ситуациях, в которых её обладатель пытается успокоить собеседника и убедить его сделать что-то. Конечно, обстоятельства бывают разные, и ведущий может, например, запретить гипнотизировать во время боя. Как правило, персонаж и жертва должны видеть и слышать друг друга (если только не пользуются сложными инопланетными технологиями), и их ничто не должно отвлекать. Цель может сопротивляться гипнозу броском *находчивости* + *решительности* (см. раздел **«Одержимость»**, стр. 95).

Большая версия этой черты работает похожим образом, но если персонаж сумеет загипнотизировать цель (используя *харизму* + *красноречие*), он может заставить её сделать что-то, не сильно противоречащее её природе (а вот вынудить жертву убить своего друга или сброситься с крыши не выйдет).

Цель может сопротивляться приказам отдельным броском с бонусом +3. В случае успеха она выходит из подчинения и пытается понять, что происходит. Цель нельзя загипнотизировать на самоубийство – инстинкт самосохранения слишком силён.

Особая версия стоит три очка и позволяет управлять другим персонажем как марионеткой (см. раздел **«Одержимость»**). Это полноценный контроль разума, либо возможность покинуть своё тело и вселиться в чужое. Такие способности – удел пришельцев или особых героев, а не обычных игровых персонажей.

ДРУГ ЖИВОТНЫХ *(Малая полезная черта)*

Некоторые люди по непонятным причинам очень нравятся животным – быть может, они пахнут как друзья или подают правильные сигналы, но с такими людьми звери чувствуют себя спокойно и могут даже забыть о выдрессированных у них привычках, чтобы поприветствовать нового друга.

Эффект: впервые встречая животное, персонаж может попытаться показать ему, что не опасен, и успокоить. Эта черта даёт персонажу бонус +2 к броскам *харизмы* и *красноречия*, предпринятым, чтобы успокоить животное. При *фантастическом* результате животное (даже выдрессированный сторожевой пёс) может счесть персонажа своим новым хозяином!

ДРУЗЬЯ *(Малая или большая полезная черта)*

У персонажа есть друзья, к которым можно обратиться за советом и помощью. Это могут быть надёжные товарищи, которые способны помочь (например, обладающие политическим весом или очень уважаемые), связи в некой организации (например, в UNIT, Торчвуде или даже Белом доме) или хороший осведомитель (скользкий тип, что знает то, что знать не положено). Эта особенность может быть малой или большой – в зависимости от того, о каких друзьях речь.

Друзья не будут решать все ваши проблемы. В конце концов, разве это дело, когда вместо вас повсюду рыскают и всё узнают другие люди? Тем не менее, такие товарищи – ценный источник сведений, которые вам не придётся выяснять самому, отчего вы сможете заняться чем-то другим.

Друзья могут стать отличным источником новых приключений, подбрасывая наводки на необычные события.

Эффект: обладатель малой черты просто знает когото, кто знает кого-то, но такой «друг моего друга», как правило, будет надёжным человеком и осведомителем. Возможно, это местный газетчик или член городского совета, что слышит о разных странностях и может сообщать о ним персонажам. Обладатель большой черты имеет более надёжный и точный источник, либо крайне осведомлённый – это может быть член UNIT, Уинстон Черчилль или королева Англии!

Конечно, делясь сведениями с персонажем, осведомитель рискует, но его болтливость редко будет выплывать наружу. Стоит отметить, что друзья не смогут помочь там, где их нет – например, вдали от своей родной планеты... если только они не умеют путешествовать во времени и пространстве.

ЖЕСТЯНЩИК *(Большая полезная черта)*

«Жестянщиками» ещё во Вторую мировую называли тех, кто постоянно возился с оборудованием и собирал необычные приборы. Эта черта означает, что ваш персонаж как никто другой умеет из железа и микросхем собирать полезнейшие штуковины.

Эффект: эта черта позволяет персонажу собирать *приборы* посредством изящной методы «я сейчас чуток повожусь...». Любой человек может разобрать кучу бытовых приборов и попытаться сообразить что-то новое, но скорее всего, сообразит только удар током. Настоящий же *Жестянщик* может на коленке собрать сканер ДНК, прибор для взлома сейфов или отключения силовых полей далеков. Подробнее см. стр. 113.

На заметку: эту черту нельзя брать одновременно с чертой *Кривые руки*.

ЗДОРОВЯК *(Малая полезная черта)*

Не каждый может получить удар в нос и не ощутить никаких последствий. В обычной жизни мало кому легко перенести пытки, раны и голод, но *Здоровяки* привычны к приключениям и способны будто не замечать таких досадных мелочей.

Эффект: эта черта снижает урон характеристикам персонажа на 2. Уменьшение происходит после учёта брони и иных факторов. К примеру, Дэнни Пинк в свою бытность солдатом, встречался со множеством опасностей и закалился. В конфликте с далеком он терпит поражение, но недостаточно тяжёлое, чтобы погибнуть. Другой персонаж должен был бы вычесть 4 из своих характеристик, но черта *Здоровяк* уменьшает этот урон до 2. Дэнни ранен, но ему приходится намного легче, чем неподготовленному человеку.

ЗОЛОТЫЕ РУКИ *(Малая полезная черта)*

Этот персонаж может похвастаться интуитивным пониманием технологий и порой способен починить сложный прибор, просто пнув его! Обладатель *Золотых рук* достаточно умел, чтобы с одной отвёрткой и паяльником конструировать сложные устройства вдвое быстрее остальных. Даже если его творение выдохнется уже через полчаса, его можно будет перезапустить парой тычков – наверное, ненадолго, но вполне достаточно...

Эффект: эта черта приносит персонажу бонус +2 к любому броску *технологий*, предпринятому, чтобы починить сломанное устройство, либо применить сложное оборудование. Этот бонус применяется, когда персонаж пытается состряпать новый *прибор*, и может сочетаться с чертой *Жестянщик*.

На заметку: эту черту нельзя брать одновременно с чертой *Кривые руки*.

КРИК! *(Малая полезная черта)*

Столкнувшись с опасностью, персонаж привык вопить от ужаса во весь голос, и этот губительный для ушей звук может преодолеть мили и предупредить товарищей о том, откуда ждать неприятностей.

Эффект: будучи напуган, этот персонаж может начать вопить во всю силу своих лёгких. Никаких бросков не требуется, но использование *Крика!* требует очка истории. Все и всё, что находится в одном помещении с крикуном, будут *оглушены* и не смогут исполнить своё следующее действие.

Пока враг приходит в себя, крикун может потратить своё следующее действие на то, чтобы убежать – мало кто из них достаточно храбр, чтобы сделать чтото ещё. Также крик предупреждает спутников – все остальные члены группы будут точно знать, в какой стороне кричат.

На заметку: как правило, крикуны и становятся крикунами, потому что легко пугаются. Эту черту нельзя взять вместе с чертой *Храбрец*. Также *Крикун* никогда не получает никаких бонусов, когда пытается справиться со страхом (см. раздел **«Страх»**, стр. 94)

ЛИХАЧ *(Малая полезная черта)*

Некоторые люди от природы хорошо умеют водить машину или космический корабль. Они способны вести самолёт через бурю или гнать на автомобиле на огромной скорости и не бояться аварий. Когда нужно сесть на руль или штурвал, вам не найти человека лучше.

Эффект: это малая полезная черта, что приносит обладателю +2 ко всем броскам *транспорта*. Это бонус особенно полезен, когда нужно выжать из машины или самолёта всё возможное.

НЕПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЙ *(Малая полезная черта)*

Некоторые люди не выделяются ни манерами, ни внешностью, отчего могут легко раствориться в толпе других существ и влиться в любое окружение. Если вы не носите чего-то примечательного и бросающегося в глаза, все остальные не будут обращать внимания на ваши странности.

Эффект: если персонаж не одет как клоун (или ещё как-то странно) и не делает чего-то, что привлекает внимание, люди не будут обращать на него внимания. Если ведущий потребует броска для того, чтобы смешаться с толпой, обладатель этой черты получит бонус +2 к броскам *уловок*, предпринятым, чтобы оставаться незаметным в толпе.

На заметку: эту черту нельзя брать одновременно с чертой *Заметный*.

НЕСГИБАЕМЫЙ *(Большая полезная черта)*

Вся человеческая раса... несгибаема. Персонаж наделён целеустремлённостью и железной волей, позволяющими ему сопротивляться контролю разума и гипнозу. Что-то напоминает таким людям кто они, держит их на твёрдой земле и защищает их сознание от вторжения или управления.

Эффект: эта черта приносит персонажу бонус +4 ко всем броскам, предпринятым для того, чтобы сопротивляться одержимости, гипнозу, психическому контролю и тому подобным опасностям. Зачастую эту черту можно применить и для того, чтобы настоять на своём – к примеру, она помогает Ривер Сонг всё делать по-своему, несмотря на предупреждения Доктора. Если тот попытается отговорить её от очередного сумасбродства, черта *Несгибаемый* позволит ей остаться при своём мнении и сделать, как она хочет, даже если её идея – не самая лучшая в этом мире.

ОБОСТРЕННЫЕ ЧУВСТВА *(Малая или большая полезная черта)*

У персонажа очень острые чувства – например, наметанный глаз, подмечающий каждую мелочь, острый нюх, способный различать отдельные запахи – это очень полезно, когда нужно выслеживать инопланетных захватчиков.

Эффект: малая версия этой черты связана с одним и только одним органом чувств (вкус, зрение, обоняние, осязание, слух, шестое чувство) и предоставляет бонус +2 к броскам *внимательности* только ему. Большая версия этой черты предоставляет бонус +2 всякий раз, когда персонаж применяет *внимательность*, чтобы заметить что-либо, независимо от того, какое чувство применяется.

На заметку: эту черту нельзя брать одновременно с чертой *Притуплённые чувства*, если обе черты связаны с одним органом чувств (если связаны с разными –

– можно; к примеру, персонаж может быть остроглаз, но туговат на ухо). Брать одновременно *Притуплённые чувства* и большую версию *Обострённых чувств* нет смысла, если вы только не хотите, чтобы одно чувство персонажа пострадало в пользу всех остальных.

ОБРАЩАЮ ПОЛЯРНОСТЬ НЕЙТРОННОГО ПОТОКА! *(Большая полезная черта)*

Настоящие гении умеют чувствовать потоки энергии и способны найти способ решить научную или технологичную проблему, находя этим потокам необычное применение.

Эффект: эту черту можно применять раз за приключение. Когда персонаж проваливает бросок, в котором применялись *наука* или *технологии*, игрок может заявить, что он «обращает полярность нейтронного потока», и его результат превращается в *фантастический*.

ПРИВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ *(Малая полезная черта)*

Доктор встречал красивых и привлекательных спутников не реже, чем жутких чудовищ. Конечно, «красота в глазах смотрящего», и это сильно зависит от личного мнения и даже биологического вида. В конце концов, Чан-То весьма привлекательна для девушки-инсектоида даже на взгляд землянина, а уж какой красавицей она покажется другим малмутам с Малкассайро! Эта особенность означает, что персонаж привлекателен и приятен для глаз.

Эффект: эта черта срабатывает всякий раз, когда важна внешность. Персонаж получает +2 к любым броскам, как-то связанным с тем, что он привлекателен – например, это поможет пройти через пост охраны или узнать у кого-нибудь секретные сведения.

На заметку: эту черту нельзя брать одновременно с чертой *Уродливый*.

ПСИХИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА *(Малая полезная черта)*

Вас раздражает, когда вы показываете человеку психобумагу, а он на ней ничего не видит? Обладатель *Психической подготовки* может защитить себя от вмешательства в разум или обмана и способен вовремя распознать психическое давление и изменение мыслей. Беречь свой разум для него не сложнее, чем представить сплошную белую стену или постоянно насвистывать в голове «Битлз».

Эффект: эта черта приносит персонажу бонус +2 к броскам *решительности*, предпринятым для того, чтобы сопротивляться психическому давлению или обману. Такая защита работает не всегда, но её достаточно, чтобы нейтрализовать воздействие психобумаги или других простых телепатических полей.

ПУТЕШЕСТВЕННИК ВО ВРЕМЕНИ * *(Малая полезная черта)*

Это персонаж знаком с обществом и технологиями иных эпох. Также эта черта отражает опыт путешествий во времени и может служить приблизительной мерой того, сколько артронного излучения впитал этот герой, странствуя в Вихре. Такая энергия не вредоносна сама по себе, но некоторые инопланетяне охотятся на носителей высокого уровня артронной энергии, ибо они нужны им для работы их изобретений.

Эффект: эта черта позволяет персонажу с минимальным штрафом (или вовсе без такового) пользоваться технологическими устройствами определённой эпохи (то есть, с технологическим уровнем, отличным от его родного – подробнее о технологических уровнях, см. стр. 66).

Любой персонаж знаком со своим родным ТУ, но *Путешественник во времени* знаком и с иными. Знакомство с ТУ, более низким чем родной, – это малая полезная черта, с более высоким – большая. ТУ не должны вмешиваться в игру постоянно – в конце концов, пистолет всегда остаётся пистолетом, а гаечный ключ – гаечным ключом, но порой самые совершенные и самые примитивные образчики могут ввести персонажа в ступор. Подробнее о взаимодействии с разными ТУ см. стр. 110.

Эту черту можно приобретать несколько раз, а ведущий может награждать ей персонажей, особенно близко познакомившихся с чужим ТУ.

САМО ОЧАРОВАНИЕ *(Малая полезная черта)*

Робин Гуд сможет справиться с любой задачей, просто улыбаясь людям и прокладывая себе путь добрым словом и бутылкой вина. Некоторые люди настолько обаятельны, что способны почти гипнотизировать собеседников – очень полезно, если вам надо убедить кого-то сделать что-то или просто пропустить вас внутрь. Эта черта отражает такое очарование и помогает пудрить другим людям мозги.

Эффект: это малая полезная черта, приносящая бонус +2 к броску, который персонаж предпринимает, когда действует, полагаясь на своё обаяние. Иногда это помогает избежать смерти, но подходит далеко не для всех обстоятельств.

СЧАСТЛИВЧИК *(Малая полезная черта)*

Госпожа удача на вашей стороне. Называйте это везением или случайностью, но фортуна всегда улыбается вам. Вы смогли пробиться через пробку, потому что светофоры переключились тогда, когда нужно, вы смогли проскользнуть под гермодверями до того, как они захлопнулись, вы дернули именно тот рычаг, что перезапустил двигатели космического корабля. Каждый день – ваш счастливый день!

Эффект: вашему персонажу везёт! Просто везёт. Когда вам выпадают две единицы на кубах – «глаза змеи», как это называют в Вегасе – вы, как правило, терпите провал. Но у *Счастливчиков* есть второй шанс – они могут перебросить «глаза змеи». Удача не бесконечна – если вам и в переброске выпадут две единицы, это придётся принять.

УДАРНОЕ ТЕХОБСЛУЖИВАНИЕ *(Малая полезная черта)*

Некоторые люди (безумные учёные, механики в кожаных куртках из 1950-х и т. д.) наделены необычным пониманием механизмов и способны чинить сбоящую машинерию точно нацеленными ударами.

Эффект: всякий раз, когда персонаж проваливает бросок, призванный что-либо починить, он может долбануть по ремонтируемому устройству кулаком или чем-нибудь тяжёлым, а потом перебросить кости, заменив в броске *находчивость* на *силу*. Одну попытку ремонта можно перебрасывать только один раз. Также, если у героя нет времени на настоящий ремонт, он может применить *Ударное техобслуживание*, чтобы заставить устройство заработать броском *силы* + *технологий*. В случае *успешного* результата устройство можно будет применить один раз, *хорошего* – к6 раз, а *фантастического* – до тех пор, пока ведущий не решит, что хватит.

ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ *(Большая полезная черта)*

Всего пара секунд концентрации позволяет персонажу в точности запомнить то, что он видит. У таких людей не бывает проблем с экзаменами, а книги они могут цитировать по памяти целыми предложениями.

Эффект: есть несколько способов применять эту черту. Если персонаж намеренно хочет что-то запомнить (например, комбинацию сейфа или инструкцию к компьютеру) он может потратить пару секунд на то, чтобы уложить эти сведения в свою память.

Чтобы потом вспомнить нужное, не требуются броски – персонажу достаточно ненадолго сосредоточиться. Герой может попытаться вспомнить и что-то, чего не пытался запомнить намеренно – возможно, он ухватил ценные сведения случайно, и они лежат в его голове где-то рядом со списком покупок и мыслью о том, когда он хотел посмотреть тот фильм. Чтобы вспомнить увиденное мимоходом или вовсе едва замеченное, потребуется потратить очко истории.

На заметку: эту черту нельзя брать одновременно с чертой *Забывчивый*.

ХРАБРЕЦ *(Малая полезная черта)*

Встречи с инопланетными захватчиками, кровожадными пришельцами и другими опасностями, что поджидают спутников, как правило, означают, что ваши персонажи должны быть достаточно храбрыми, чтобы вообще отправиться в путешествия.

Впрочем, некоторые люди отличаются особым бесстрашием – они способны победить сонтаранца в гляделки или наорать на киберчеловека, не боясь немедленной расправы.

Эффект: эта черта предоставляет бонус +2 ко всем броскам *решительности*, предпринимаемым, когда персонаж пугается или должен проявить своё мужество.

На заметку: эту черту нельзя брать одновременно с чертой *Трус*. Отдельные *Фобии* брать можно.

ЧУВСТВО НАПРАВЛЕНИЯ *(Малая полезная черта)*

Некоторые люди подсознательно умеют находить кратчайший путь где бы то ни было – обладатели этой особенности не потеряются даже в самом путаном лабиринте улочек и одинаковых домов, и всегда найдут путь обратно.

Эффект: персонаж получает +2 к любым броскам (как правило, это *внимательность* и *находчивость*), предпринятым, чтобы понять, как добраться из точки А в точку Б, а также чтобы сориентироваться, если потерялись. Они могут хорошо уметь читать карты, запоминать мили одинаковых коридоров или просто знать, где верх, а где низ, оказавшись в невесомости.

ЭМПАТ *(Малая полезная черта)*

Обычно люди скрывают свои чувства, если они не переполняют их. Чтобы улавливать те маленькие сигналы, что выдают настоящие эмоции и мысли, понадобится специальная подготовка или дар. Некоторые люди способны понимать чувства других людей и использовать это умение, чтобы успокоить человека или узнать от него что-то.

Эффект: это малая полезная черта, что предоставляет персонажу бонус +2 ко всем броскам, предпринятым для того, чтобы понять чужие эмоции. Это может быть обычный бросок *харизмы* + *красноречия*, предпринятый, чтобы успокоить запаниковавшего друга, или бросок *внимательности* + *находчивости*, который поможет понять, что вам лгут.

ВРЕДНЫЕ ЧЕРТЫ

АМНЕЗИЯ *(Малая или большая вредная черта)*

Память – хрупкая штука, которую легко изменить или вовсе потерять. Эта черта означает, что часть (или даже все) воспоминания персонажа были стёрты, отчего в его прошлом осталась лишь пустота.

Потерянные воспоминания могут вернуться благодаря правильным сигналам, но пока что в жизни героя есть лакуны, о которых он не знает ничего. Возможно, к персонажу применяли технологии очищения памяти, психическое воздействие, либо амнезиаки Торчвуда, но также это может быть результатом физических и психических травм.

Эффект: малая версия лишает персонажа части воспоминаний – это может быть несколько дней, недель или даже лет. Так или иначе, герой не знает, что происходило с ним в это время. Большая версия означает полную амнезию – у персонажа нет вообще никаких воспоминаний о прошлом и даже о том, кто он такой. Некоторые события, встречи или даже запахи могут вернуть потерянные воспоминания – это отличный источник идей для ведущего. С каждым приключением герой будет вспоминать всё больше и больше. Конечно, это требует усилий от ведущего, так что приобретение *Амнезии* нужно согласовать с ним.

В РОЗЫСКЕ *(Малая или большая вредная черта)*

За этим персонажем охотятся некие враги, которые верят, что он совершил преступление, или наоборот – потому что видят в нём Избранного. Так или иначе, герой не хочет попасть в их руки.

Эффект: малая черта подразумевает, что у группы «разыскивающих» ограничены ресурсы, которые они могут бросить на поимку персонажа. Большая черта означает, что группа очень могущественна, и стоит им поймать вас, как ваша жизнь ничего не будет стоить.

ВРАГ * *(Малая или большая вредная черта)*

За время своих странствий Доктор нажил массу врагов, но мало кто из них достоин отдельной черты. Эта черта означает, что у героя есть враг, что будет активно мешать ему. Ключевое слово – **активно**. К примеру, далеки преследуют Доктора через всё пространство и время, сражаются с ним, готовят ловушки и даже внедряются в Лондон времён Второй мировой, чтобы с его помощью возродить свою расу.

Эффект: эта черта может быть малой или большой – зависит от врага и частоты его появления. Например, Доктор однажды сорвал планы Фенрика и гемофагов, но не встречался с ними с тех пор. Если же другая колония гемофагов узнает об участи своих собратьев из Нортумберленда и решит выследить Доктора, они могут считаться малой чертой *Враг*, ибо могут появиться в нескольких приключениях, но недостаточно сильны, чтобы отравлять героям жизнь постоянно. Далеки же возрождаются без конца и считают Доктора своим главным врагом – они могут появляться в каждой кампании и потому будут большой вредной чертой.

ДОЛЖНИК * *(Малая или большая вредная черта)*

Когда-то кто-то оказал персонажу услугу – ссудил ему денег, помог устроиться на хорошую работу или даже спас жизнь. Так или иначе, благодетель не забыл о своей помощи и может попросить персонажа отплатить за добро.

Эффект: малая версия этой черты подразумевает, что персонаж в долгу за относительно небольшую услугу – некоторую сумму денег (около тысячи фунтов), полезное знакомство или спасение от беды. Большая версия означает, что персонажу оказали более важную услугу – ссудили значительную сумму (больше десяти тысяч фунтов) или спасли жизнь. Если ведущий сочтёт это уместным, былой благодетель может попросить об ответной услуге, что может вылиться в отдельное приключение. Само собой, если оказанная в ответ любезность будет значительнее, персонаж может лишиться черты *Должник* или даже сам получить черту *Благодетель*!

ДОМОСЕД *(Малая или большая вредная черта)*

Этого персонажа не привлекают ни путешествия, ни исследование мира. Зачем тратить деньги на поездки, которые не принесут ничего, кроме глупых сувениров да блёкнущих воспоминаний? Иногда причиной становится банальная лень или не задавшиеся в прошлом путешествия, но так или иначе, восторг от странствий давно оставил персонажа или вовсе был ему неведом.

Эффект: мало какой персонаж обзаводится этой чертой с самого начала игры, но может приобрести её позже – например, из-за того, что постоянно получает ранения, раз за разом попадает в плен или просто устаёт от постоянных опасностей. Если ведущий решит, что персонаж слишком часто получал раны или бывал в плену, он может присудить ему малую черту *Домосед*. Хороший отыгрыш позволит избавиться от неё (см. стр. 109), но пока что персонаж утрачивает интерес к чудесам вселенной и испытывает ужас при мысли о жизни, полной приключений. Малая черта может превратиться в большую, если персонаж продолжит получать раны и попадать в плен. И вновь, игрок сможет избавиться от этой черты с помощью отыгрыша, но для столь убеждённого *Домоседа* путешествия не приносят никакой радости. Ведущий может назначить штраф -2 на броски – не на все и каждый, но на те, в которых явно необходим некоторый энтузиазм. Порой персонаж может пережить столько ужасов и опасностей, что захочет прекратить путешествия. Он потребует вернуть его домой (или в то время и место, где он будет счастлив) и расстанется с хозяином и пассажирами ТАРДИС – обычно для своего же блага. Игрок должен создать себе нового персонажа (см. раздел **«Смерть или расставание с ТАРДИС»**, стр. 97), хотя его старый герой может вернуться разок в качестве камео.

На заметку: эту черту нельзя брать одновременно с чертой *Неуёмное любопытство*.

ЗАБЫВЧИВЫЙ *(Малая вредная черта)*

Память персонажа не назовёшь надёжной. Он может забыть, что собирался купить в супермаркете, что не так страшно, но ведь из головы может вылететь и то, какой проводок перерезать, чтобы обезвредить бомбу, и какими словами остановить проклятие – а это может обернуться катастрофой.

Эффект: когда персонажу нужно вспомнить что-то важное, предпримите бросок *находчивости* + *решительности* со штрафом -2. Если нужные сведения особенно сложны – например, целый шекспировский монолог – ведущий может увеличить штраф.

На заметку: эту черту нельзя брать одновременно с чертой *Фотографическая память*.

ЗАВИСИМОСТЬ *(Малая или большая вредная черта)*

Порой вы зависите от других людей. Можно сказать, что все спутники Доктора зависят от него, но каждый из них нередко показывал свои сильные стороны, так что к ним такое понятие неприменимо. Эта черта означает, что вы вынуждены полагаться на кого-то или что-то, чтобы выжить. Возможно, вам нужно пить кровь, как плазмофагу, или вы беспомощны без своих слуг, как леди Кассандра. Эта черта может быть малой или большой – зависит от того, как сильна ваша *Зависимость*, и как тяжелы могут быть последствия. Игрокам стоит помнить, что персонажами с большой *Зависимостью* бывает сложно играть.

Эффект: малая версия этой черты означает, что вы можете подолгу обходиться без предмета своей зависимости. Если ведущий сочтёт, что время пришло, он может дать вам штраф -2 на все действия, пока ваша зависимость не будет удовлетворена.

Большая версия означает, что без предмета своей зависимости вы умрёте. Это может быть что угодно – например, кровь или необходимость в увлажнении. Если вам приходилось жить без этого некий временной отрезок (его устанавливают ведущий и игрок), персонаж получает штраф -4 на все действия, потому что герой не может думать ни о чём другом или просто неспособен действовать без помощи.

ЗАМЕДЛЕННЫЕ РЕФЛЕКСЫ *(Малая или большая вредная черта)*

Такого персонажа легко застать врасплох, он неспособен вовремя вставить слово в разговор, последним реагирует на опасность, а брошенный ему мяч частенько попадает бедняге прямо в лицо.

Эффект: обладатель малой версии этой черты всегда действует последним на своём этапе раунда. Все остальные участники этого этапа действуют раньше него. Обладатель большой версии этой черты всегда действует последним во всём раунде (см. стр. 80), тратя время на то, чтобы осмыслить, что происходит вокруг.

На заметку: эту черту нельзя брать одновременно с чертой *Быстрые рефлексы.*

ЗАМЕТНЫЙ *(Малая вредная черта)*

Что-то в облике персонажа резко выделяет его из толпы. Быть может, он просто очень высок, удивительно низок, имеет странный цвет волос, необычно одевается – так или иначе, такого приметного человека легко запомнить. Нет, люди не тыкают в него пальцами и не пялятся на улицах, но явно запомнят его и узнают, если встретят ещё раз. Эта черта не означает инопланетной внешности – к примеру, если Баннакаффалатта окажется на современной Земле, он вызовет куда большую шумиху,

чем просто *Заметный* персонаж, ибо обладает чертой *Инопланетная внешность* (см. стр. 51).

Эффект: эта черта может работать по-разному. Если персонаж пытается слиться с толпой, он получает штраф -2 на свой бросок. Если другой персонаж или NPC видел *Заметного* героя, и пытается вспомнить или описать его, он получает бонус +2.

На заметку: эту черту нельзя брать одновременно с чертой *Непримечательный*.

ИЗГОЙ *(Малая или большая вредная черта)*

Некий поступок персонажа заставил общество, целую расу или планету отвернуться от него в ужасе или отвращении. Возможно, он совершил преступление или оскорбил чьи-то убеждения, а может просто выставил себя таким дураком, что его перестали воспринимать всерьёз. Например, земной учёный мог заявить о том, что твёрдо верит в инопланетян, и стать посмешищем в учёных кругах или вылететь с государственной службы и теперь горбатиться за офисным столом в каком-нибудь подвале.

Эффект: игроки и ведущий должны обсудить, что натворил персонаж и для кого он отныне *Изгой*.

Всякий раз, когда персонаж сталкивается с кем-то, кто потенциально может негативно воспринять такую встречу, этот кто-то должен сделать бросок *внимательности* + *находчивости*, чтобы узнать его. В случае успеха персонаж получает штраф -2 на все социальные броски (например, попытки красноречиво поговорить или даже поделиться своими знаниями). Если персонаж совершил что-то, подразумевающее более серьёзные последствия, воспользуйтесь большой версией черты *Тёмная тайна*.

КОДЕКС ПОВЕДЕНИЯ *(Малая или большая вредная черта)*

Эта черта подразумевает, что персонаж следует строгим моральным ограничениям или собственному кодексу, которыми может руководствоваться, либо как общими указаниями, либо как строгими нормами. Например, Доктор верит, что любая жизнь имеет ценность и готов помочь и простить даже далеков или Мисси. Его *Кодекс поведения* – явно большая вредная черта.

Кодекс поведения находится среди вредных черт лишь потому что ограничивает возможности персонажа – кодекс не должен быть «злодейским». Быть добрым сложнее, но тем ценнее.

Эффект: малая версия *Кодекса* означает, что персонаж должен пытаться быть добрым, а другим существам может вредить только, если это необходимо или ведёт к высшему благу. Будучи большой чертой, *Кодекс поведения* требует от героя всякий раз следовать своим принципам на все сто, что может граничить с безумием. Выбирая эту черту, обсудите личный кодекс героя с ведущим и не забывайте, что его нарушение может стоить вам очков истории!

КРИВЫЕ РУКИ *(Малая вредная черта)*

Кажется, любые технические устройства ненавидят персонажа. Приборы ломаются, стоит ему к ним прикоснутся, или сбоят, а попытка починить что-либо оставит героя с кучей проводов и деталей и без малейшего понимания, что с ними делать.

Эффект: попытки починить какое-либо устройство или применить достаточно сложный прибор получают штраф -2. Электронные устройства могут отказать или начать сбоить в самый ответственный миг, если ведущий сочтёт это уместным.

На заметку: эту черту нельзя брать одновременно с чертами *Золотые руки* и *Жестянщик*.

НАВЯЗЧИВАЯ ИДЕЯ *(Малая или большая вредная черта)*

Кто-то, что-то или какая-то цель постоянно занимает разум персонажа. Он может постоянно сверяться с часами, делать всё по три раза или поддаваться некой навязчивой идее, вроде жажды мести или безумной любви. *Навязчивая идея* редко помогает и потому считается вредной и не слишком обычной чертой. Такой вид фанатизма скорее подойдёт Мисси, Полуликому и им подобным.

Эффект: малая версия этой черты означает лёгкую одержимость чем-то – например, как Клайв был увлечён исследованием того, кто такой Доктор. Эта идея не занимает всей жизни человека, но постоянно крутится у него в голове. Она не настолько сильна, чтобы втянуть персонажа в крупные неприятности, но порой будет толкать его на определённые действия – например, лишний раз включать и выключать газ перед тем, как выйти из дома, проверять электронную почту каждый час или обязательно надевать определённое нижнее бельё по средам, но ничего понастоящему серьёзного. Персонаж может попытаться воспротивиться своей *Навязчивой идее* броском *находчивости + решительности* со штрафом -2.

У обладателя большой версии этой черты идея-фикс доходит до настоящей мании. Почти каждое действие и каждый план персонажа будет подчинён достижению

желанной цели, будь то захват власти в галактике или накопление сокровищ. Как правило, это уже не подходит для персонажей игроков.

НЕВЕЗУЧИЙ *(Малая вредная черта)*

Называйте это проклятием, называйте это вероятностью, но Фортуна явно не на вашей стороне. Светофор переключится на красный как раз, когда вам нужно проехать, персонаж нажмёт не ту кнопку на пульте управления, чем закоротит автопилот, а его попытка быть дипломатичным выльется в оскорбление покровителя целого города и его семьи.

Эффект: персонажу не везёт! Вот и всё. Обычно две шестёрки на костях знаменуют большой успех. *Невезучие* же персонажи обязаны перебросить такой дубль – таким образом, увеличивается вероятность того, что он получит худший результат. Если снова выпадет две шестёрки, второго переброса не нужно – ваша неудача не абсолютна.

НЕУЕМНОЕ ЛЮБОПЫТСТВО *(Малая вредная черта)*

Персонаж жаждет узнавать новое и докапываться до истины, даже если это может привести к беде. Что скрывается на дне вот той ямы? Куда ведёт этот коридор, и что это в нём за пришельцы? Нередко именно *Неуёмное любопытство* становится причиной многих приключений (особенно в случае с Кларой).

Эффект: это малая вредная черта, что вознаграждает игрока за отыгрыш любопытного персонажа. Зачастую совать везде свой нос просто опасно, но персонаж **должен** узнать, что там происходит, как и почему. Такой герой – не самоубийца, что ищет смерти, но его любознательность часто подвергает его опасности. Если персонаж пытается бороться с искушением нажать на кнопку или открыть дверь, игрок должен предпринять бросок *решительности* + *находчивости* со штрафом -2.

На заметку: эту черту нельзя брать одновременно с чертой *Домосед*. Если персонаж получит черту *Домосед* (см. стр. 40), он потеряет *Неуёмное любопытство*.

НЕУКЛЮЖИЙ *(Малая вредная черта)*

Это персонаж – настоящий слон в посудной лавке, что может споткнуться обо что угодно. Это явно не тот человек, которому можно доверить карманную вселенную в стеклянном шарике.

Эффект: эта черта не значит, что персонаж должен спотыкаться и падать на ровном месте каждые пять минут. Но в миг опасности – особенно во время погони – игрок должен будет проходить дополнительные броски *внимательности* и *координации*, чтобы не сшибить чего-то важного, не уронить флакон с ядовитыми химикатами или не споткнуться и ударить в грязь лицом в прямом смысле.

ПЕДАНТ *(Малая вредная черта)*

Простите, я не могу позволить вам это сделать. Инструкция чётко указывает, что вы должны следовать указанным в ней пунктам, когда начинаете переговоры с потенциально враждебным видом. Я действительно не могу позволить вам так поступить. Слушайте, если вы хотите наплевать на предупреждения – что ж, вперёд. Я же пойду по стрелкам к ближайшему эвакуационному выходу и надену спасательный жилет.

Эффект: персонаж следует букве инструкций, рекомендаций и распоряжений. Часто такую черту имеют солдаты, прошедшие изматывающие тренировки и привыкшие без раздумий исполнять приказы. Это вовсе не значит, что ваш герой – лишённый воображения робот, но для того, чтобы действовать против уставов или приказов, ему нужны очень веские причины.

Чтобы убедить *Педанта* поступить не по инструкции, он должен пройти бросок *находчивости* + *решительности* с бонусом +2. Да, несмотря на то, что эта черта – вредная, она приносит бонус, потому что, оставаясь несокрушимым поборником устава, такой герой будет раздражать или подвергать опасности соратников.

Также этот бонус применяется, когда *Педант* сопротивляется *Гипнозу* или одержимости, если таким способом его пытаются заставить сделать чтото нехарактерное для себя.

ПОРЫВИСТЫЙ *(Малая вредная черта)*

«Нечего волноваться, со мной всё будет в порядке. Вперёд!». Такой человек делает прежде, чем подумать и прыгает прежде, чем посмотрит, куда приземлится. Это не значит, что он стремится к смерти – вовсе нет – просто иногда поддаётся порывам и порой сожалеет об этом.

Эффект: эта черта не приносит никаких штрафов или модификаторов, но игрок должен помнить о порывистом характере своего героя и отыгрывать его, когда это возможно. Это не значит, что он должен постоянно бессмысленно рисковать, но такой герой может рвануть решать проблему, не изучив её полностью, будучи уверен, что справится.

Ведущему стоит поощрять такой отыгрыш, если он идёт на пользу сюжету и всей игре. Время от времени ведущий может создавать напряжённые ситуации, вынуждая персонажа бороться с своим характером (что приносит штраф -2 к *решительности* и *находчивости*).

ПРИТУПЛЕННЫЕ ЧУВСТВА * *(Малая или большая вредная черта)*

Эта черта означает, что одно из чувств персонажа ослаблено – возможно, он не видит толком без очков, не слышит без слухового аппарата или не различает цвета. Выбирая эту черту, игрок указывает, какое чувство у его героя притуплено.

Эффект: игрок должен обсудить с ведущим, какое чувство притуплено и настолько сильно. Малая версия этой черты подразумевает, что персонаж может не чувствовать запахов, не различать цветов, не иметь вкуса, должен постоянно носить очки или слуховой аппарат. Броски *внимательности*, связанные с выбранным чувством, получают штраф -2, если у персонажа нет способа усилить свои чувства. Штраф применяется не постоянно, а лишь в важных случаях – например, когда нужно почуять утечку газа, различить какой проводок на бомбе перерезать или если персонаж потерял очки. Большая версия *Притуплённых чувств* говорит о полной потере какого-либо чувства, что будет отравлять жизнь постоянно – например, слепоте или глухоте.

На заметку: эту черту нельзя брать одновременно с чертой *Обострённые чувства*. Исключение – если вы взяли малую версию *Обострённых чувств*, связанную с тем чувством, что у вас **не** *Притуплено*.

СЛАБОСТЬ * *(Малая или большая вредная черта)*

Эта черта указывает на обстоятельство, оружие или явление, к которому её обладатель особенно уязвим. Это может быть что угодно – от аллергии на пыльцу или осиные укусы (не очень здорово, когда приходится сражаться с гигантскими осами!) до уязвимости к управлению разумом или случайных сбоев в работе имплантатов, что выводят вас из строя.

Эффект: игрок должен обсудить предполагаемую *Слабость* с ведущим и договориться о том, как она будет работать. Как правило, при столкновении с предметом своей уязвимости, персонаж будет получать штраф -2. В случае с той же пыльцой или укусами персонаж будет получать штраф -2 на все действия, пока подвержен их воздействию. К примеру, один укус осы (не гигантской, а обычной) принесёт жертве штраф -2 на все действия, не менее, чем на восемь часов (или пока он не получит противоядие) из-за аллергической реакции и вызванной ей слабости.

СПОРЩИК *(Малая вредная черта)*

Некоторые люди уверены, что они всегда правы, даже если это не так, а другие готовы затевать спор ради самого спора. Такие герои будут отстаивать свою точку зрения хоть перед товарищами, хоть перед главной инопланетного флота вторжения.

Конечно, они не начинают споров каждую минуту – такой персонаж был бы просто невыносим – но когда кто-то расходится с ними во мнениях или знаниях, они не преминут поправить его.

Эффект: эта черта – малая, а потому не должна слишком сильно изменять поведение персонажа. Тем не менее, ему сложно держать язык за зубами, когда его мнение оспаривают. В таких случаях ведущий должен награждать отыгрыш *Спорщика* очками истории. Если спор грозит закончиться потасовкой, персонаж может попытаться прикусить язык ради своего же блага – для этого требуется бросок *находчивости + решительности* со штрафом -2.

ТЕМНАЯ ТАЙНА *(Малая или большая вредная черта)*

У персонажа есть скелет в шкафу, который нужно тщательно оберегать от посторонних. Это может быть что-то обыденное (скажем, судимость у человека, который пытается жить честным трудом) или нечто более необычные – например, своё происхождение может скрывать жертва генетических экспериментов правительства США или инопланетянин (последнему стоит прикупить ещё и черту *Пришелец* со стр. 53). Лучше всего обсудить секрет с ведущим – возможно, до того, как создавать персонажа вместе с друзьями, чтобы тайна оставалась тайной и для них.

Эффект: эта черта может быть малой или большой – зависит от того, насколько резкой будет реакция окружающих на её раскрытие. Если люди просто начнут воспринимать вас по-другому – это малая черта. Например, скрываемая судимость обычно бывает малой чертой. Если окружающие узнают об этом, они охладеют к вам и, возможно, будут вести себя более осторожно.

Если же реакция общества (но не обязательно ваших спутников) будет резко враждебной – это большая черта. Например, именно такой обладает Ривер Сонг, что часть жизни провела, будучи беглой преступницей. Если люди раскроют такую тайну, персонаж может быть арестован и брошен в тюрьму или даже застрелен стражами порядка на месте. Ваши спутники могут хорошо знать вас и потому проявить сочувствие, но это не остановит местную полицию или джудунов, что, однажды обнаружив вас, не оставят охоту. Помните, что большая *Тёмная тайна* должна приносить вам неудобства даже за пределами вашей родной планеты.

ТИХОНЯ *(Малая вредная черта)*

Вы не очень хорошо умеете заводить друзей, плохо вписываетесь в компании и вообще не умеете толком общаться с людьми.

Эффект: вы получаете штраф -2 ко всем социальным броскам при общении с незнакомцами. Также вы не можете взять черту *Друзья* при создании персонажа.

ТРУС *(Малая вредная черта)*

Некоторых людей встречи с чудовищами не закаляют, а превращают в трусов и невротиков. Эта вредная черта отражает отсутствие у персонажа врождённой отваги, из-за чего он будет часто пытаться избегать опасностей и не полезет в логово врага, если только это не будет меньшим из двух зол.

Эффект: эта черта снижает шансы персонажа воспротивиться страху, принося штраф -2 на все броски, предпринимаемые, когда персонаж пытается взять себя в руки, а не убежать с воплями! (подробнее см. раздел **«Страх»** на стр. 94).

На заметку: эту черту нельзя брать одновременно с чертой *Храбрец*.

ФОБИЯ * *(Малая вредная черта)*

Одни люди не любят пауков. Другие – котов. Третьи – высоту, полёты, лам или сыр. Эта черта означает, что у персонажа есть фобия (выбранная игроком, обычно с помощью ведущего). На предмет *Фобии* не действует черта *Храбрец* – персонаж может быть отважен, но потерять присутствие духа, столкнувшись со своим величайшим кошмаром! Иногда *Фобия* может развиться в ходе приключения (если герой встречает нечто особенно жуткое и оставившее глубокое впечатление – например гигантских крыс или клоунов).

Эффект: персонаж получает штраф -2 к любой попытке приблизиться к объекту своей *Фобии* или сохранить спокойствие вблизи от него (см. раздел **«Страх»**, стр. 94). Черта *Храбрец* не помогает пройти этот бросок.

ЧУВСТВО ДОЛГА *(Малая или большая вредная черта)*

Персонаж испытывает чувство долга перед определённой группой людей или организацией. Он может состоять на службе – например, в UNIT или Торчвуде, быть членом правительства, школьным учителем или братом тайного ордена.

Эффект: в зависимости от размера и веса организации, с которой связан персонаж, эта черта может быть малой или большой. Малая подразумевает связь героя с «обычной» организацией. Он не предаст её и будет готов пойти на риск во имя того, во что верит.

Если *Чувство долга* – большая черта, подразумевается, что организация будет очень важна для персонажа – возможно, он постоянно будет «на телефоне», и не сможет иметь личной жизни. Возможно, он будет готов положить жизнь за эту организацию, а штрафы за неповиновение или предательство должны быть суровыми.

Ведущий должен решить, что ждёт непокорного – быть может, просто дисциплинарное взыскание, а быть может – опасный *Враг* (см. стр. 39).

УРОДЛИВЫЙ *(Малая вредная черта)*

На каждое очаровательное лицо во вселенной найдётся такое, что не сможет отправить в поход тысячу джааских солнечных планеров и не устроит пробку в Нью-Нью-Йорке (если только это не Лицо Бо). Такое существо не обязательно будет уродливо, но его облик явно станет мешать ему.

Эффект: эта черта начинает играть свою роль, когда внешний вид персонажа становится важен. Он получает штраф -2 на броски. Изредка облик героя (особенно, если он не просто уродлив, а страшен – например, покрыт шрамами) может приносить бонус +2 при попытках запугать собеседника.

На заметку: эту черту нельзя брать одновременно с чертой *Привлекательный*.

ЭГОИСТ *(Малая вредная черта)*

«А что за это получу я?» – этот вопрос отлично характеризует этого персонажа. Я, я, я, я, я. Такой герой будет путешествовать с товарищами, спасать цивилизации и выручать людей из беды, но всегда будет думать о том, что он сможет получить взамен – награду, деньги, сокровища, знания или просто сведения о будущем, которые можно будет как-то применить.

Эффект: персонаж-*Эгоист* действует почти как обычный – он так же готов помогать людям – но временами он будет пытаться стянуть или добыть что-нибудь в качестве «платы» за свою помощь.

Ведущий может вознаграждать *Эгоиста* очками истории, если его действия создадут в сюжете интересный и неожиданный поворот.

ЭКСЦЕНТРИЧНЫЙ *(Малая или большая вредная черта)*

Некоторые люди странные. Доктор порой то ведёт себя как восторженный школьник, то становится мрачным и внушительным, чем ошарашивает спутников и выводит из игры противников. Эта черта означает, что персонаж ведёт себя необычно, что порой осложняет ему общение с другими людьми.

Малая версия подразумевает не слишком сумасшедшее поведение. Возможно, герой невпопад реагирует на совершенно обычные вещи, разговаривает сам с собой или в напряжённые моменты начинает вести себя странно.

Большая *Эксцентричность* слишком непредсказуема, чтобы позволять игрокам приобретать её. Тут мы говорим уже о лёгком безумии, что может быть опасно для окружающих. Лучший пример – Мисси. Никто не может предугадать, что она выкинет в следующий миг и кого начнет провоцировать. Впрочем, обладатель большой *Эксцентричности* вовсе не обязательно будет сумасшедшим убийцей (исключая Мисси, конечно).

Эффект: как будет вести себя *Эксцентричный* персонаж, нужно обсудить с ведущим при создании героя. Он вечно отстранённый или безрассудный? Постоянно перескакивает с одной темы на другую? Ведёт себя как клоун или вечно ворчит? Когда с этим будет решено, нужно определиться с тем, когда проявляется это поведение. Когда герой напряжён, зол, счастлив, ревнует, устал? Хороший отыгрыш в нужных обстоятельствах должен приносить игроку очки истории.

МЕДЛЕННЫЙ *(малая или большая вредная черта)*

Многие враги Доктора крайне опасны, но не умеют быстро бегать – к счастью. Например, киберлюди – это настоящие ходячие танки, что могут не обращать внимания на пули и взрывы, но такие медленные, что Доктор легко успеет убежать от степенно марширующих болванов.

Эффект: это вредная черта подразумевает, что её обладатель медленее обычного персонажа. Малая версия ополовинивает *скорость* носителя вдвое (округлять вниз) – например, персонаж с *координацией* 4 в погонях будет обладать *скоростью* 2. Обычно *скорость* не может быть ниже единицы, но особенно медлительные существа иногда могут иметь *скорость* 0,5 (это необязательно, так как требует от ведущего больше считать). Большая версия означает, что существо обладает *скоростью* 0 – оно не может двигаться или движется так медленно, что в погонях это не имеет значения.

ОСОБЫЕ ЧЕРТЫ

АГЕНТ ВРЕМЕНИ *(особая полезная черта)*

Агенты времени – это члены одноимённого Агентства, что занимается тайными операциями, связанными с хронопутешествиями. О них мало известно – только то, что они действуют в разных галактиках и всех эпохах. Когда Джек Харкнесс вернулся в Кардифф после появления Гарольда Саксона, он узнал, что в живых осталось всего семь агентов (считая ушедших на вольные хлеба капитана Джона Харта и самого Джека). Как правило, такие люди носят манипуляторы Вихрем и «прыгают» в другие периоды, где выполняют свои задания.

Эффект: эта особая черта означает что персонаж работал (или всё ещё работает) на Агентство времени. Он знаком с технологиями пятьдесят первого века (в их «родном» периоде царит ТУ 8) и, скорее всего, имеет манипулятор Вихрем, что позволяет ему путешествовать во времени, поддерживать связь и работать с компьютерами (все подробности функционала остаются на откуп ведущему). После особо секретной операции агента могли лишить части воспоминаний – вы можете отразить это, взяв герою черту *Амнезия*.

Эта особенность автоматически даёт герою черту *Вихрь* и (как правило) манипулятор Вихрем.

Эта черта стоит два очка персонажа и уменьшает на два запас очков истории. Игрок должен посоветоваться с ведущим, чтобы бывший или действующий агент времени не порушил сюжет.

БЕССМЕРТИЕ *(Особая полезная черта)*

Требования: черта *Пришелец*

Во вселенной существует два типа бессмертных. Первые не стареют и не умирают от старости. Их может свести в могилу болезнь, но это случается редко. Как правило, они погибают насильственной смертью или в результате несчастного случая. Такое бессмертие – большая полезная черта, обладатель которой мог уже прожить очень долгую жизнь (с точки зрения игровой механики, это не очень важно, ведь герой всё так же может быть убит). Ведущий может позволить ему вспоминать своё прошлое, если это будет уместно, – возможно, какое-то воспоминание даст начало новому приключению. Если персонаж прожил очень много времени, ведущий может потребовать приобрести черту *Путешественник во времени*, связанную с теми прошедшими эпохами, в которые герой был жив и деятелен.

Бессмертные персонажи второго типа не могут быть убиты, погибнуть от болезни или несчастного случая. Это особая полезная черта. *Бессмертные* такого типа могут немного меняться внешне, но их срок жизни таков, что это едва заметно.

Бессмертного можно застрелить, утопить, поджарить, пропустить через него ток – но он не умрёт. Он может упасть и выглядеть мёртвым, но вскоре снова встанет целым и невредимым. Опять-таки, прожившему долгую жизнь бессмертному стоит приобрести черту *Путешественник во времени*, связанную с теми эпохами, что он прожил. Он ведь путешествует во времени, просто очень медленно.

Эффект: *Бессмертие* может быть большой полезной чертой, что стоит два очка и позволяет персонажу не стареть и не даёт умереть от естественных причин, либо особой чертой, что не позволяет его убить – такая стоит пять очков персонажа и снижает запас очков истории на 4. Оба варианта могут пустить игру под откос, поэтому игрок должен согласовать свой выбор с ведущим. Будучи убит в ходе приключения, бессмертный падает «замертво» и, если у него нет *Быстрого исцеления*, будет восстанавливать характеристики как обычно (одно очко за один день отдыха). Когда он восстановит весь урон, то очнётся и будет жив-здоров. Если *Бессмертный* очень серьёзно пострадает, его характеристики могут упасть до отрицательных чисел (что удлинит процесс восстановления). Любой излишний урон, вроде потери конечности, может принести герою вредные черты, если у него также нет черты *Быстрое исцеление* – оно может помочь справиться даже с такими ранами, но за долгое время (определяется ведущим).

На заметку: перед тем как приобретать *Бессмертие*, персонаж должен приобрести черту *Пришелец*, хотя в редких случаях (вроде капитана Джека Харкнесса) *Бессмертным* может стать и человек.

БЫСТРОЕ ИСЦЕЛЕНИЕ *(особая полезная черта)*

См. описание на стр. 30.

ВИХРЬ *(малая или особая полезная черта)*

Пространственно-временной вихрь – это бурный водоворот, для странствий в котором нужны знания и умения. У персонажа может не быть ТАРДИС, манипулятора или иного устройства для путешествий во времени, но у него не отнять опыта пребывания в Вихре и знаний о его опасностях.

Эффект: *Вихрь* – это особая черта, что стоит одно очко и не предназначена для начальных персонажей (если только они не пользовались в прошлом ТАРДИС или манипуляторами Вихрем). Приобретение такой черты нужно согласовать с ведущим.

Вихрь даёт персонажу +2 к любым броскам при пилотировании машин времени или устройств, связанных с Вихрем. Управлять ТАРДИС (и другими машинами времени) настолько сложно, что человек, не обладающий этой чертой, скорее всего, не справится.

Также *Вихрь* может быть особой полезной чертой, предназначенной для *Пришельцев* (см. стр. 53), и стоящей 8 очков. Обладание ей позволяет персонажу путешествовать во времени без помощи корабля или иного устройства, буквально шагая через время. Такую особенность лучше оставить для NPC и злодеев.

Путешествие во времени требует броска *находчивости + решительности*, а также двух очков истории. Чем успешнее бросок, тем точнее будет «прыжок».

ВРАЩЕНИЕ ВСЕЛЕННОЙ *(особая полезная черта)*

Немногие люди могут четко и ясно воспринимать вселенную. Осознание того, что ты лишь крохотная песчинка в почти бесконечной вселенной планет и возможностей сведёт одного человека с ума, а другому – подскажет, что и где происходит не так, как следует.

Эта черта недоступна спутникам – обычно она предназначена лишь для Повелителей времени (см. стр. 52), но некоторые пришельцы или даже люди могут обрести её после соприкосновения с Вихрем или на грани безумия – как например, Винсент Ван Гог.

Эффект: эта черта стоит одно очко и позволяет персонажу чувствовать, когда со вселенной что-то неправильно – например, определить, что какой-то человек обладает ненормальной неуязвимостью, осознать, что вокруг что-то не так, или понять, что кто-то рядом играется со временем. Персонаж не будет точно знать, что происходит, но поймёт, что дело нечисто. Для применения этой способности бросайте *внимательность + находчивость* с бонусом +2. Чем лучше результат, тем больше герой почует.

ГИПНОЗ

См. описание *Гипноза* на стр. 32.

ИНОПЛАНЕТНАЯ ВНЕШНОСТЬ *(особая вредная* черта)

Хотя немало пришельцев может внешне сойти за человека (например, при плохом освещении), обладатель этой черты наделён явно инопланетной внешностью. У него может быть зелёная кожа, огромная голова, вмещающая могучий мозг, заострённые уши или рептильи черты лица. Игроки могут выдумать что угодно. Также эта особенность подходит для людей, чей облик изменили мутации или опыты.

Эффект: это вредная черта, что приносит два или четыре очка. Двухочковая версия означает, что персонаж выглядит относительно человекоподобно, но имеет явно чуждые черты лица. Имея дело с людьми, которые нормально относятся к инопланетянам, персонаж не получает штрафов, но встречаясь с обитателями менее развитых миров (см. раздел **«Технологические уровни»**, стр. 66), которые прежде не видели пришельцев, он будет получать штраф -2 на все социальные броски (и то, если аборигены вообще будут говорить с ним, а не сбегут в ужасе). Четырёхочковая версия предполагает ещё большую «инопланетность». У такого героя могут быть щупальца вместо рук, лицо как у кальмара – всё, что угодно. Опять-таки, на высокоразвитых планетах это не будет проблемой, но при встрече с менее привычными людьми такой пришелец получит штраф -4 на социальные броски (и то, если местные вообще будут с ним говорить, а не сочтут чудовищем, которое нужно уничтожить!)

КИБОРГ *(особая полезная* черта)

На некоторых технологически развитых мирах части тел раненых, увечных и просто состарившихся людей могут заменить кибернетическими протезами. Этот персонаж – именно такая смесь человека и машины. Его механические части могут работать как *приборы*. Помните, что в некоторых частях галактики киборгов считают гражданами второго сорта и притесняют.

Эффект: эта черта стоит одно или три очка персонажа. Одноочковый *Киборг* наделён заметными и очевидными имплантатами. Их можно скрыть, но это непросто – например, у Баннакаффалаты кибернетической (и очень громоздкой) была часть торса, и её приходилось постоянно прятать под рубашкой. Если персонаж взял черту за три очка, его имплантаты будут полностью скрыты очень правдоподобной пластиковой кожей. Также *Киборг* может иметь постоянный *прибор* (его нужно приобретать отдельно), который не может потеряться или разрядиться (см. стр. 112).

По-настоящему глубокая киборгизация – например, как у Макса Козерога или полноценных киберлюдей – мало подходит для игровых персонажей, но может встречаться по согласованию с ведущим.

На заметку: эту черту нельзя брать одновременно с чертой *Робот*.

НЕОПЫТНЫЙ * *(особая вредная* черта)

Созданные по обычным правилам персонажи – это отличные спутники и герои. Игрок же могут захотеть сделать себе очень юное или неопытное альтер-эго. Кортни Вудс – отличный пример. Она ещё ребёнок, школьница, у которой нет опыта путешествий в пространстве и времени. Но ей не занимать отваги, и она готова помочь Доктору в самых опасных передрягах.

Эффект: эта черта стоит два очка персонажа и два очка умений, но увеличивает запас очков истории на 3. Эти дополнительные очки истории позволят герою справляться там, где взрослых персонажей выручают навыки, которых так не хватает *Неопытному* спутнику.

Эту черту можно брать несколько раз (сколько – решать ведущему), чтобы показать ещё менее опытных персонажей. Если же в ходе игры умения и общее количество очков персонажа поднимется до уровня обычного персонажа, величина его запаса очков истории также вернётся к обычной.

ОПЫТНЫЙ * *(особая полезная* черта)

Созданные по обычным правилам персонажи – это отличные спутники и герои. Игрок же могут захотеть сделать себе более опытного и могущественного персонажа, такого как Ривер Сонг или капитан Джек Харкнесс.

Эта черта предоставляет герою дополнительные очки персонажа и умений, снижая запас очков истории, что персонаж получает в начале игры и может переносить между приключениями.

Эффект: *Опытный* персонаж понижает свой запас очков истории на 3, но получает два дополнительных очка персонажа и два очка умений. Эту черту можно приобретать несколько раз (до тех пор, пока у персонажа есть очки истории), но это опасно! Не каждому персонажу стоит быть таким, но уменьшенный запас очков истории уравнивает их с менее опытными товарищами.

ОПЫТНЫЙ ПОВЕЛИТЕЛЬ ВРЕМЕНИ * *(особая полезная черта)*

Требования: черта *Повелитель времени*

Опытным Повелителям времени сотни лет – они обладают колоссальным репертуаром навыков и знаний, получая которые, наверняка, потратили одну-две регенерации.

Эффект: такой персонаж старше и (хочется верить) мудрее Повелителя времени-новичка. Игрок может сам выбрать, насколько старше, накинув герою от ста до двухсот лет (либо бросив две кости и умножив сумму на десять, а потом добавив 80). Так вы получите число от 100 до 200 – именно настолько старше становится ваш герой.

Также эта черта отнимает у персонажа одну регенерацию. Игроку нужно решить, где и как это случилось, придумав захватывающие события, что привели к перерождению. Каждая регенерация меняет характеристики персонажа и может сменить его внешность. По решению ведущего, каждое преображение можно оцифровать по правилам из **главы IV** (см. стр. 133).

Персонаж получает +4 очка умений и черту *Путешественник во времени*, связанную с новым периодом.

Эта особая черта стоит одно очко персонажа и требует уже иметь черту *Повелитель времени*. Преимущества *Повелителя времени* и *Опытного Повелителя времени* складываются. *Опытного Повелителя времени* можно брать несколько раз – но помните, что это всякий раз снижает количество регенераций...

ПОВЕЛИТЕЛЬ ВРЕМЕНИ *(особая полезная черта)*

Повелители времени с Галлифрея были одной из первых и самых могущественных цивилизаций во вселенной. Они первые научились путешествовать во времени и сами назначили себя его стражами, коими были до гибели во время Войны Времени.

Эффект: это самая редкая и самая особая черта из всех особых. Она стоит два очка персонажа и отнимает четыре очка истории. Нам известно всего два Повелителя времени, сбежавших с Галлифрея до завершения Войны Времени, так что, если у вашего героя есть эта черта, скорее всего, вы играете Доктором. Игроку и ведущему нужно посоветоваться перед тем как создавать героя-Повелителя времени.

Эта черта даёт персонажу все способности Повелителей времени – он сможет регенерировать, автоматически получает черты *Кодекс поведения*, *Вращение вселенной* и *Вихрь*, а также +2 к *находчивости* (даже если при этом она вырастет больше 6). Также персонаж получает бесплатный *прибор*. Ведущий должен подумать, будет у такого героя ТАРДИС или нет, но назначать за неё дополнительную цену не нужно.

Повелитель времени **должен** взять вредные черты – он может быть эксцентричным, отрешённым, считать себя умнее всех вокруг или просто быть сумасшедшим – взгляд в Неистовый разлом делает и не таким! Зачастую Повелители времени обладают телепатическими способностями, так что игроки могут захотеть взять черты *Телепатия* и *Экстрасенс*.

Дополнительные правила Повелителей времени – их способности, регенерация, ТАРДИС – описаны в **главе IV «Время, снова время»** и дополнении **«Спутник путешественника во времени»**.

На заметку: хотя Повелители времени – пришельцы, внешне они очень похожи на землян, поэтому им не нужно брать черту *Пришелец*.

ПОСЛЕДНИЙ ИЗ СВОЕГО НАРОДА *(малая вредная черта)*

Требования: черта *Пришелец*

Быть последним из своего народа – значит нести бремя одиночества, знать, что ты никогда не встретишь подобного себе, и что с твоей смертью погибнет целый вид.

Эффект: это малая вредная черта, что требует наличия черты *Пришелец* (если, конечно, в ходе игры, не погибнут все прочие представители человечества... но Доктор для того и существует, чтобы предотвращать подобное!). *Последний из своего народа* явно будет мрачным и угрюмым. Ему будут нужны друзья, что облегчат бремя одиночества и ответственности. Одиночество угнетает персонажа и приносит штраф -2 на все действия вне боя, если он одинок. Порой ведущий может сохранить этот штраф даже при наличии спутников – например, когда *Последний из своего народа* вспоминает о своём положении, в годовщину гибели своей родины и т. п.

ПРЕДЧУВСТВИЕ *(особая полезная черта)*

Требования: черта *Экстрасенс*

Некоторые люди – например, Сестринство сивилл – способны видеть будущее, благодаря чему обычно становятся уважаемыми провидцами или изгоями. Как правило, таким оракулам приходят видения – отрывочные варианты возможного будущего, похожие на необычные и абстрактные сны.

Будущее постоянно движется, даже меняется (не считая некоторых фиксированных точек), так что образы грядущего обычно слишком размыты и не могут точно отражать события.

Эффект: эта черта стоит одно очко. Персонаж должен уже обладать чертой *Экстрасенс*. Время от времени (когда это будет уместно с точки зрения сюжета) ведущий может ошарашивать провидца вспышками видений, что могут помочь ему и его друзьям. Если же персонаж сам пытается прозреть будущее, он должен потратить очко истории, а ведущий – поделиться с ним достаточно ценной информаций (которая не должна погубить весь сюжет!).

ПРИШЕЛЕЦ *(особая полезная черта)*

Пришельцы бывают всех форм и размеров, но большинство отдалённо похожи на людей, отличаясь лишь определёнными способностями. Персонаж с этой чертой – инопланетянин, один из множества видов чуждых человечеству существ.

Эффект: эта черта даёт персонажу доступ ко множеству дополнительных черт, невозможных для людей. Она стоит два очка персонажа и требует одобрения ведущего. Эта черта означает, что персонаж – выходец с другой планеты, но похож на землянина. Тем не менее, такой герой может развивать характеристики выше 6 и приобретать дополнительные способности. С другой стороны, если его инопланетная сущность раскроется, последствия могут быть ужасны (например, его может поймать правительство и сдать на опыты). Кроме того, некоторые доступные *Пришельцу* черты подразумевают и нечеловеческий облик. Подробнее о создании инопланетян-персонажей и инопланетян-NPC, а также об их чертах, см. **главу V** (см. стр. 143). Мало какое тело так удобно, как человекоподобное, и многие знакомые Доктору пришельцы были гуманоидами. Таким существам не нужно приобретать эту черту.

РОБОТ *(особая полезная черта)*

Этот персонаж сделан не из плоти и костей, но из стали, пластика и проводов. Вместо мозга в его голове работает мощный компьютер. Это особая полезная черта, что стоит два или четыре очка. Робот за два очка выглядит как нормальный робот (таковы, например, К-9, терминалы с «Титаника», Робоформа или даже Камелион, что был некогда спутником Доктора). Робот за четыре очка внешне почти неотличим от человека – окружающие будут считать вас человеком, пока вы не будете ранены или не совершите что-то явно сверхчеловеческое.

Эффект: эта черта означает, что ваш персонаж – робот. Как и живой, он имеет характеристики, умения и черты. Характеристики робота можно поднимать выше шести. Также робот может иметь *приборы* (см. стр. 112), встроенные прямо в его тело – например, сканеры или излучатели энергетических полей.

Также эта черта говорит, что персонаж не может умереть от старости (хотя ему нужна энергия и может потребоваться ремонт). Если робот получает урон, это снижает его характеристики, как у человека, но такие «раны» не заживают сами по себе – умелый механик (или сам робот) должен починить их, предприняв бросок *находчивости + технологий*.

В случае успеха восстанавливается столько очков урона, на сколько очков был успешен бросок. *Робота* можно «убить», а потом починить, полностью вернув в строй. Впрочем, если тело было дезинтегрировано или сброшено в печь или чан с расплавленным металлом, такое «воскрешение» явно не получится.

Как правило роботы способны учиться и повышать свои умения как люди. Физические навыки и характеристики обычно требуют улучшения «железа». Ну и само собой, зачатую робот будет очень выделяться в толпе и пугать дикарей!

На заметку: обладатель черт *Пришелец* или *Киборг* не может быть *Роботом*.

ТЕЛЕКИНЕЗ *(особая полезная черта)*

Требования: черта *Экстрасенс*

Телекинез, он же психокинез – это способность передвигать, поднимать в воздух и ломать предметы одной лишь силой мысли. Персонаж должен видеть предмет. Если он очень далеко, в соседней комнате или иным образом вне поля зрения телекинетика, то сосредоточиться на нём (а значит и применять к нему телекинез) не получится (хотя обладатели *Ясновиденья* могут «видеть» предмет, манипулировать им они смогут, только если он находится совсем недалеко – в соседней комнате, например).

Это особая черта, что стоит два очка, требует наличия черты *Экстрасенс* (см. стр. 55) и должна быть согласована с ведущим.

Эффект: чтобы определить, насколько тяжёлый предмет можно поднять телекинезом, используется не *сила*, а *решительность*. Например, обладатель *решительности* 1 сможет поднять телекинезом такой же груз, какой смог бы поднять обладатель *силы* 1. Единственное различие – не нужно утруждать руки. *Телекинез* полагается на врождённые способности персонажа, а потому требует бросков *находчивости* + *решительности*.

Чтобы телекинетически швырнуть предмет, вместо *силы* также применяется *решительность*, и персонаж делает бросок *решительности* + *меткости*.

Чтобы взломать замок, применяется *решительность* + *уловки*, но персонаж должен видеть механизм замка (например, благодаря сканеру или *Ясновиденью*), чтобы работать с ним.

ТЕЛЕПАТИЯ *(особая полезная черта)*

Требования: черта *Экстрасенс*

Телепатией называется способность разговаривать с другими людьми, передавая свои мысли им в голову. Как правило, телепатия работает на небольшие расстояния, но обладатель высокой *решительности* может «дотянуться» до очень далёкого собеседника. Крайне полезно, когда вам нужно позвать на помощь.

Как только будет установлена телепатическая связь, собеседники смогут говорить с друг с другом. Резкий звук, нападение врага, просто стресс и иные схожие факторы могут оборвать связь. Для того, чтобы возобновить связь, телепат должен успокоиться и сосредоточиться.

Эффект: эта особая черта стоит одно очко и требует одобрения ведущего. Персонаж должен быть *Экстрасенсом*, чтобы овладеть *Телепатией*. *Телепатия* полагается скорее на врождённые способности, чем на мастерство, поэтому для того, чтобы установить связь, требуется бросок *находчивости* и *решительности*.

Если цель не хочет налаживать контакт, она может сопротивляться таким же броском. Расстояние, на котором возможен разговор, зависит от *решительности* телепата.

ДАЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЯ ТЕЛЕПАТИИ

РЕШ.	ДАЛЬНОСТЬ
1	Только при прикосновении
2	В поле зрения
3	В соседней комнате
4	В соседнем здании
5	В пределах города
6	В пределах страны
7	В пределах планеты
8	В пределах звёздной системы
9+	По всей вселенной!

ФАКТОР СТРАХА * *(особая полезная черта)*

Эта черта создана для чудовищ и по-настоящему страшных людей, от которых хочется бежать в ужасе. Они необязательно должны быть уродливыми или жуткими – например, перед Мастером трепещут в страхе за свои жизни – но обычно один взгляд на инопланетянина с полной клыков пастью повергает в ужас.

Эффект: это особая черта, подходящая только для злодеев. Она стоит одно очко, но её можно приобретать несколько раз. За каждый раз обладатель *Фактора страха* получает бонус +2 к броскам, связанным со вселением страха в сердца людей. См. раздел **«Страх»**, стр. 94.

ЭКСТРАСЕНС *(особая полезная черта)*

Эта особая черта стоит два очка (или одно, если персонаж обладает чертой *Психическая подготовка*) и позволяет извлекать сведения из чужих умов (которые вполне могут сопротивляться этому). Спутники и земляне редко бывают *Экстрасенсами*, но такое всё же случается. Выбор этой черты требует одобрения ведущего.

Эффект: чтобы заглянуть в чужой разум, персонаж должен предпринять бросок *решительности* + *внимательности* с бонусом +4. Он должен видеть свою цель невооружённым глазом. Если цель не хочет, чтобы её мысли читали, он может воспротивиться, пройдя бросок *решительности* + *находчивости*. И *Экстрасенс*, и его цель могут тратить очки истории, если действуют сознательно. Также *Экстрасенс* получает бонус +4 к броскам, предпринятым против попыток чтения его разума и одержимости.

ЯСНОВИДЕНЬЕ *(особая полезная черта)*

Требования: черта *Экстрасенс*

Ясновидцами называют людей, что способны видеть далёкие места как будто своими глазами. Когда-то обладателей такого дара называли провидцами и прорицателями. Во время Холодной войны «дальнозрение» пытались использовать в разведке, для того, чтобы изучать секретные базы и оружие противника.

Эффект: это особая черта, которая стоит два очка персонажа и требует наличия черты *Экстрасенс*. *Ясновидец* может видеть другие места издали, не полагаясь ни на обычное зрение, ни на камеры. Дальность действия определяется *решительностью* персонажа, а для «включения» способности нужно потратить очко истории. Зачастую, видения будут просто вспышками, в которых персонаж видит другое место, но обладатели большого опыта, умения концентрироваться и высокой *решительности* могут наблюдать более продолжительные картины. *Ясновиденье* полагается на внутренние способности персонажа, а потому требует бросков *внимательности* и *решительности*. Обладатели *Психической подготовки* могут почувствовать, что за ними следит ясновидец, и могут попытаться сопротивляться ему.

ЯСНОВИДЕНЬЕ

РЕШ.	РАССТОЯНИЕ	ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ
1	До пяти метров	Краткая вспышка
2	До десяти метров	Несколько секунд
3	До 200 метров	30 секунд
4	До километра	Минута
5	10 км	3 минуты
6	100 км	5 минут
7	500 км	10 минут
8	1000 км	20 минут
9	По всей планете	30 минут

ПРИМЕР СОЗДАНИЯ ПЕРСОНАЖА - ЧЕРТЫ

Продолжаем создавать нашего героя. У Эдварда шесть очков, которые можно потратить на черты. Он хочет сделать своего персонажа настоящим мастером, так что даёт ему черты *Жестянщик* (за два очка) и *Золотые руки* (за одно очко).

Также игрок решает, что ему пригодится *Фотографическая память* (два очка) и *Бездонные карманы* (одно очко). Чтобы сгладить низкий показатель *харизмы*, Эдвард хочет *Властный голос*, но на это не хватает очков. Тогда он соглашается взять вредную черту *Чувство долга*, что даёт ему нужное очко.

Таким образом, список черт героя выглядит так:

Бездонные карманы (малая, 1 очко), *Властный голос* (малая, 1 очко), *Жестянщик* (большая, 2 очка), *Золотые руки* (малая, 1 очко), *Фотографическая память* (большая, 2 очка), *Чувство долга* (малая вредная, -1 очко), итого 1+1+2+1+2-1=6 очков.

Эдвард может взять ещё одну-две вредных черты, чтобы получить дополнительные очки на характеристики, черты или умения.

УМЕНИЯ

Характеристики и черты определили, каков ваш персонаж – теперь нужно решить, что он умеет. Умения отражают накопленные героем знания и изученные навыки, что он может использовать, чтобы защищать себя и побеждать злодеев, угрожающих человечеству.

Чтобы не переусложнять систему, мы ограничились дюжиной навыков. Хотите быть самым крутым хакером? Не проблема, просто развивайте умение *технологии*. Вы археолог-авантюрист? Вам понадобиться высокий показатель *знаний* (вы же учёный) и немного *атлетики* (вы же авантюрист).

Если вам нужно что-то совершенно новое, подумайте, какое из имеющихся умений ближе всего к искомому. Вы можете прибегнуть к правилам *специализаций* (см. врезку), чтобы дать герою нужные навыки.

Умения, как и характеристики, выражаются числами. Умение, развитое на уровне 1, указывает на персонажа, что только начал изучать этот навык или имеет очень малый опыт его практического применения. Обладатель уровня 2 или 3 – уже дипломированный или известный специалист. Уровень 4 и 5 намекает на учёную степень, заслуги и большую славу. Владеющий навыком на уровне 6 – истинный знаток. Он может быть доктором наук или мастером своего дела, но не Доктором и не Мастером – их умения могут быть развиты ещё выше!

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ОЧКОВ УМЕНИЙ

У персонажа есть 18 очков, которые он может потратить на умения. Необязательно вкладываться в каждый навык – в конце концов, мало кто умеет всё на свете. Лучше выбрать одно-два умения, что будут отражать род занятий или прошлое персонажа, и потратить на них по три-четыре очка, а потом расщедриться ещё на два в пару навыков, что могут помочь в приключениях. Остальные распределите как считаете нужным, ориентируясь на то, кем должен быть ваш герой.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

Доктор и его спутники обладают множеством умений, что позволяют справиться почти с любыми трудностями. **Ролевой «Доктор Кто»** отражает это, сводя количество разных навыков к минимуму, чтобы персонажи были более универсальны. С другой стороны, чтобы сделать персонажей неповторимыми, введены *специализации*.

Каждое умение охватывает широкие области знания, и высокий показатель *науки* ещё не значит, что ваш герой будет знатоком биологии, химии и астрофизики одновременно. Развивая свой навык, вы можете выбрать область знания, на которой сосредоточите ваши усилия – иными словами, определите *специализацию*.

Если у вас есть умение на уровне 3 или выше, вы можете выбрать для него специализацию – область, в которой ваш герой особенно хорош. При создании персонажа это обойдётся вам в одно очко умения.

У каждого умения есть много специализаций. В описаниях отдельных умений приведены примеры, но это именно примеры, а не исчерпывающие списки.

Вы можете иметь несколько специализаций в одном умении, но каждую нужно приобретать отдельно. При создании персонажа это так же будет стоит одно очко умения за каждую специализацию, а «специализированный» навык должен быть на уровне 3 или выше.

Если вам нужно применить своё умение, а ведущий согласен, что ваша специализация может помочь в таких обстоятельствах, вы получаете +2 к броску. Если специализация не подходит, вы просто не получаете бонуса.

*К примеру, персонаж Эдварда – отличный компьютерщик, обладающий умением **технологий** 3 со специализацией «Электроника». Всякий раз, когда он работает с электронными приборами и делает бросок **технологии**, он прибавляет к умению +2 – фактически, его **технология** при работе с приборами равна 5.*

Если же он будет использовать это умение как-то ещё – например, чтобы починить автомобиль – то не получит бонуса.

ЛИШНИЕ ОЧКИ ПЕРСОНАЖА

Если в конце создания персонажа у вас ещё остались очки персонажа, но вы не хотите тратить их на повышение характеристик или новые черты (потому что это не подходит вашему герою), вы можете потратить их на умения, как если бы они были очками умений.

Помните – это работает только в одну сторону, и «лишние» очки умений нельзя тратить на черты и характеристики – вы потеряете их, если не распределите. Если вам кажется, что у вас слишком много очков умений, и персонаж получается неуместным гением, приобретите черту *Неопытный*, что уменьшает количество очков умений и персонажа, но приносит дополнительные и столь нужные очки истории.

Хотя герои могут развивать свои умения выше 5, для начальных персонажей это скорее редкость. В ходе создания героя нельзя поднимать умения выше 5, если ведущий не позволит обратного. Если же вы хотите играть за, скажем, университетского профессора или искусного врача, ведущий может разрешить поднимать умение выше 5, но это должно быть одно умение, отражающее род занятий героя. Не увлекайтесь – вы же не хотите сталь настолько узким специалистом, чтобы потерять всякую полезность?

ПЕРЕЧЕНЬ УМЕНИЙ

Ниже описаны все двенадцать умений с примерами использования и специализациями. Подробнее о том, какие и где применяются броски, см. **главу III «Я могу сражаться с монстрами, я не могу сражаться с физикой»** стр. 69. В описании каждого умения объясняется, как его применять и приведены примеры специализаций (см. врезку на стр. 58). Помните, что ведущий и игроки могут свободно добавлять новые специализации (или даже новые умения), если это подходит их игре.

АТЛЕТИКА

Этот персонаж находится в хорошей физической форме. Он может каждый день делать зарядку, регулярно ходить в тренажёрный зал или просто правильно питаться. Обладатель высоко развитого умения может быть профессиональным спортсменом или хорошо подготовленным солдатом.

Атлетика применяется, когда персонаж со всех ног бежит от будущников, пытается надолго задержать дыхание, чтобы проплыть на секретную подводную базу пришельцев или перепрыгнуть через поток лавы.

Также *атлетика* нужна для верховой езды (так как здесь намного важнее физподготовка персонажа, чем его умение водить *транспорт*).

Почти любое полагающееся на физическую форму персонажа действие можно выполнить с помощью *атлетики*. Однако, чтобы отбить удар применяется *бой* (в паре с *координацией*), т. к. это более уместно. В целом, если действие полагается на физподготовку персонажа, применяйте *атлетику*. Если речь идёт о сражении – понадобиться *бой*.

Специализации: аквалангистика, бег, верховая езда, лазанье, парашютный спорт, плаванье, прыжки.

БОЙ

Порой случается, что иного выхода, кроме боя, нет, хотя Доктор не числит этот способ сопротивления среди своих излюбленных. Это умение охватывает все виды ближнего боя – кулаками, ногами, мечами, топорами или кошачьими когтями – и применяется только когда речь идёт о полноценной рукопашной схватке. Как правило, *бой* используется в связке с *силой* – это позволяет как нанести удар, так и отбить особенно мощный тумак.

Всё, что связано с ведением боя на расстоянии (стрельба из автоматов, дезинтеграторов или даже старых добрых луков), полагается на другое умение – *меткость*.

Специализации: блокирование, бой без оружия, дубинка, меч, парирование.

ВЫЖИВАНИЕ

Вселенная – суровое место. Спутники Доктора не раз оказывались в самых опасных условиях, пока Доктор не приходил и не спасал их от смертельного холода, убийственной жары или удушья.

Умение *выживание* нужно, чтобы оставаться в живых, оказавшись во враждебном окружении, и может включать в себя знание съедобных растений, умение строить убежища и разводить огонь. Некоторые специализации могут помочь в смежных обстоятельствах – таковы, например, знания о том, как спасти себя от воздействия космоса, как выжить в песчаной буре или безопасно погрузиться на большую глубину.

Специализации: болота, глушь, горы, космос, ледяные пустоши, под водой, пустыня.

ЗНАНИЯ

Благодаря своим знаниям о вселенной, Доктор может победить даже самых могущественных диктаторов. Конечно, не каждый персонаж должен быть так умён, но это умение показывает, насколько широки познания персонажа.

Знания – широкое и почти всеохватное умение, что покрывает множество областей. Исключения представлены отдельными навыками – *медициной*, *технологиями* и *наукой*. *Знания* же касаются академических и гуманитарных наук – права, социологии, психологии, археологии, истории, литературы или языков, а также может включать знания инопланетных культур, других планет и эпох. Инопланетные специализации не подходят начинающим персонажам, особенно спутникам из нашего времени. Впрочем, ведущий может позволить обратное, если это соответствует прошлому персонажа. Чаще всего этот навык применяется в сочетании с *находчивостью*.

ТРЕНИРОВКА И ИНСТИНКТЫ

Когда дело доходит до отбивания ударов и парирования в ближнем бою, помните о том, что в разных обстоятельствах в ход может идти как заученное мастерство, так и чистые рефлексы, и от этого будет зависеть, понадобиться вам бросок характеристик или умений.

УКЛОНЕНИЕ И БЛОКИРОВАНИЕ

Блокировать чужие удары или уворачиваться от них нужно учится. Любой, кто изучал боевые искусства или фехтование знает, что это требует знаний и умений. В игре персонаж совершает это, полагаясь на *силу + бой*.

Уклонение работает по-другому. Почти всегда оно зависит от инстинктов персонажа и скорости его реакции. Когда речь идёт о том, чтобы уклониться от вражеской стрельбы или камнепада, персонаж полагается на свои инстинкты – обычно *внимательность + координацию*. Умелому фехтовальщику или борцу проще уйти из-под удара или выпада – в ближнем бою они могут использовать *координацию + бой*, но спасаясь от стрельбы или камнепада вынуждены полагаться только на характеристики.

Само собой, персонаж должен знать о атаке, чтобы попытаться отбить её или уклониться. Если на персонажа напали неожиданно (или герой не видит атакующего – например, если это снайпер, ведущий огонь с расстояния), то он просто не успеет отреагировать. Такая атака отыгрывается как бросок с заданной ведущим сложностью.

В целом, это работает так:

Ударить кулаком или пнуть (или ещё как-либо атаковать физически): *сила + бой*.

Отбить или парировать физическую атаку: *сила + бой*.

Уклониться от физической атаки: *координация + бой*.

Уклониться от стрельбы или природной опасности: *внимательность + координация* (если персонаж видит опасность).

Уклониться от стрельбы или природной опасности (случившихся внезапно): никак.

КАК ЗАМЕЧАТЬ И НАХОДИТЬ ЧТО-ЛИБО

Ещё одна сложность – обнаружение улик. Её можно решить несколькими способами. Если персонаж не ищет что-то специально или ведущий просто хочет дать ему шанс заметить гигантского жука до того, как тот нападёт, потребуется бросок характеристик – например, *внимательности + находчивости*.

Если же персонаж изучает книги, просматривает медицинские записи или иным образом активно применяет свои умения, они должны участвовать в броске – как правило, вместе с *внимательностью*.

В целом, это работает так:

Для того, чтобы заметить что-либо случайно (без целенаправленного поиска) применяется *внимательность + находчивость*.

Для целенаправленного поиска применяется *внимательность + умение* (по обстоятельствам это может быть *знание, медицина, технологии* и др.).

Специализации: земленомика, инопланетные культуры, история (одна эпоха), история Галлифрея, литература, право, психология, социология, Тёмные времена, языки (один язык).

КРАСНОРЕЧИЕ

Это умение – о том, как заставить людей сделать то, что вы говорите. Вы можете навязывать собеседникам свои взгляды, доказывать незнакомцам, что вы не опасны, или заговаривать злодею зубы, не давая начать наступление на Землю до тех пор, пока ваши спутники не сорвут его планы. Высокий уровень навыка может означать, что вы – прожжённый лжец или властный командир.

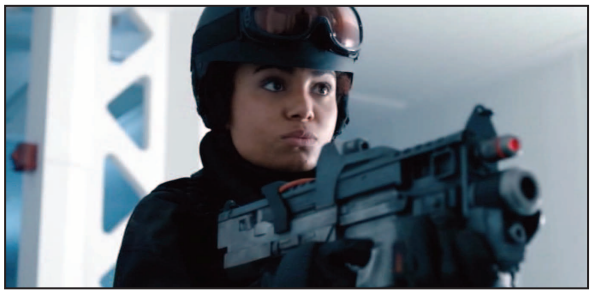
Большая часть бросков *красноречия* – состязательные (см. стр. 77), ведь вы пытаетесь кого-то переубедить. Как правило, *красноречие* работает в связке с *харизмой* или *решительностью* и им же противостоит.

Специализации: блеф, допрос, обаяние, обман, подавление авторитетом, руководство, соблазнение, убеждение.

ОТЫГРЫШ СЛОВАМИ, А НЕ НА СЛОВАХ

С помощью *красноречия* можно и убедительно врать, и убеждать всех в своей искренности и чистосердечности. Многие разговоры будут полагаться на это умение, но диалоги не должны низводиться до сухой заявки от и броска костей.

Разговор нужно отыграть со всеми его смешными фразами и попытками блефа. Если слова игрока были достаточно хороши, ведущий может дать ему бонус к броску или наградить очками истории за хороший отыгрыш.



ЭТО ЗНАЮТ ВСЕ

Поскольку в системе всего двенадцать умений, некоторые из них – особенно *ремесло*, *знания* и *наука* – потребуют дополнительного внимания от ведущего.

К примеру, у персонажа-адвоката явно должны быть *знания* со специализацией в юриспруденции, а специализации археолога-авантюриста будут отражать годы, потраченные им на изучение истории, геологии и археологии. Даже если вы не используете правила специализаций, стоит помнить, почему вы взяли своему герою умения и учитывать это, когда берётесь за явно незнакомое дело.

Если персонаж пытается применить умение в очевидно не своей области знания – например, специалист по квантовой физике пытается прочесть лекцию по истории Древнего Рима – его бросок должен получить штраф.

Подумайте, насколько далеко реальные познания вашего персонажа лежат от того, что он хочет сделать. Если речь о чём-то довольно близком (но не входящем в специализацию) штраф будет небольшим – от -1 до -2. Если же одарённый гитарист пытается выковать подкову или что-то в таком духе, наложите суровый штраф – например, -4, как для любого персонажа, вовсе не обладающего умением (см. стр. 72). Если персонаж хочет совершить нечто крайне сложное и чуждое ему (например, врач-ветеринар пытается провести операцию на мозге), ведущий может просто запретить это.

Также стоит соотнести умения персонажа и его родной технологический уровень. Обычный человек из Лондона наших дней просто не обладает навыками, что позволят выжить в каменном веке, и не умеет обращаться с устройствами пятьдесят первого столетия.

На лист персонажа есть место, где можно указать родную планету, эпоху и ТУ персонажа. Использовать ваши умения вне этих рамок иногда будет непросто. Подробнее о ТУ см. стр. 66.

МЕДИЦИНА

Когда спасаешь вселенную, редко удаётся избежать ран, так что всегда полезно иметь в ТАРДИС спутника, разбирающегося в медицине. Это умение отражает способность персонажа оказывать первую помощь, проводить реанимацию и перевязывать раны. Обладатель более высокого показателя может быть студентом-медиком, фельдшером или полноправным врачом, а *медицина* 5 означает профессионального хирурга. У умения есть специализации, которые могут отражать прошлое персонажа – например, судебная экспертиза, ветеринария или нетрадиционная медицина. Как правило, этот навык применяется в паре с *находчивостью*, хотя если нужно провести особенно трудную операцию или обработать сложную рану, пригодится *координация*. Успешность броска показывает, много ли урона удалось исцелить – *успешный* результат восстанавливает один уровень, *хороший* – два, *фантастический* – три. Подробнее о ранах, лечении и уроне см. стр. 96.

Специализации: обычные болезни, ветеринария, нетрадиционная медицина, отравления, психотравмы, раны, судебная экспертиза, хирургия.

МЕТКОСТЬ

Вселенная вокруг опасна, и порой персонажам приходится брать в руки оружие, чтобы защитить себя от инопланетных захватчиков. Доктор часто пренебрегает пушками, предпочитая собственный ум, но его спутники порой применяют пистолеты и автоматы. Это умение нужно для обращения со стрелковым оружием всех типов на расстоянии, превышающем близкое. Луки, камни, метательные ножи, пулемёты, оружие далеков и даже ракетные батареи звёздных кораблей – всё подчиняется этому навыку.

Для оружия, что требует прицеливания (например, пистолетов), применяйте броски *координации* + *меткости*. Более сложные устройства – например, управляемые компьютером артиллерийские установки – требуют *находчивости* + *меткости* – это показывает, насколько меньше в применении такого оружия роль физической подготовки. О том, как проходит стрелковый бой, подробнее описано на стр. 87.

Специализации: автоматическое оружие, бортовые орудия, винтовка, дезинтегратор, лук, метательное оружие, пистолет, плазменное оружие, пушки.

НАУКА

Это умение отвечает за те научные познания, коими Доктор так часто поражает своих спутников. Оно показывает, как много персонаж знает о том, что заставляет вселенную вращаться. Этот навык слегка пересекается с *медициной* и *технологиями*, но если речь идёт не о том, чтобы чинить приборы или людей, а о теоретических изысканиях и размышлениях, то вам потребуется именно *наука*. Чаще всегда она сочетается с *находчивостью* – ещё бы, когда нужно совершить открытие! Изредка же это умение может работать вместе с *харизмой* или *решительностью* – например, в ходе дебатов.

Специализации: астрофизика, биология, математика, физика, химия.

РЕМЕСЛО

Ремесло – это многостороннее умение, что охватывает всё, связанное с творчеством. Оно применяется и когда персонаж пытается вырезать из дерева набор изящных шахматных фигур, и когда пытается зажигательно сыграть на гитаре или спеть. Построить лодку, расплавить металл, связать хороший шарф или прочитать рэп – за всё это отвечает *ремесло*.

Это умение использует специализации, чтобы отразить область, в которой персонаж особенно хорош. Например, кузнец может иметь *ремесло* 5, благодаря своему мастерству в работе с металлом, но это не сделает его виртуозным музыкантом, блестящим певцом и не позволит мастерски вязать шарфы.

Специализации: игра на гитаре, металлургия, пение, рисование, столярное дело, строительство, танцы, фермерство.

ТЕХНОЛОГИИ

Некоторые люди отлично умеют работать с компьютерами, электроникой и другим приборами – именно это и отражает умение *технологии*. Персонаж может пытаться взломать базы данных Торчвуда, состряпать временной-шременной детектор и написать вирус, что выведет из строя инопланетную эскадру или просто починить микроволновку – *технологии* в паре с *находчивостью* всегда помогут. При этом чинить какие-либо системы ТАРДИС под силу только обладателям черты *Вихрь* (см. стр. 50), без неё сломанное можно только доломать. Собирать *приборы* может только персонаж, имеющий черту *Жестянщик* (см. стр. 34), если только вы не хотите погибнуть от творения своих же рук!

Специализации: компьютеры, приборы, ремонт, ТАРДИС, хакерство, электроника.

ТРАНСПОРТ

Случается, что вам нужно добраться из точки А в точку Б, а ТАРДИС под рукой нет. Это умение позволяет водить машину, гонять на мотоцикле, управлять летающим автофургоном в Нью-Нью-Йорке или даже пилотировать самолёт и космический корабль. Само собой, у этого навыка есть специализации – вы можете уверенно чувствовать себя за рулём, но не совладаете с «Боингом-747», если не учились на пилота. Впрочем, умение водить похожий транспорт может стать недурным подспорьем. Вот баранка, вот педаль газа – чего вам ещё? Ведущий может вовсе снять штрафы за вождение незнакомого, но похожего на знакомый транспорта. Единственный способ передвижения, на который не распространяется это умение – это верховые звери, вроде лошадей. В этом деле нужны не столько знания, сколько физическая подготовка – поэтому вам потребуется умение *атлетика*. Если же вы – кучер, что погоняет лошадей, то вам понадобиться *транспорт*, поскольку, чтобы сидеть и махать кнутом много физической силы не требуется.

Специализации: автомобиль, вертолёт, грузовик, космический корабль, мотоцикл, самолёт, хронокорабль.

УЛОВКИ

Спасая мир, вы часто будете вламываться на секретные базы, прятаться от патрулей, читать засекреченные документы или красть у охраны ключ-карты. В таких случаях вам пригодится умение *уловки*, применяемое с сочетании с *координацией* или *находчивостью* (в том случае, если пред вами стоит особенно хитрая задача – например, вскрыть сейф или замаскироваться).

Специализации: взлом замков, взлом сейфов, камуфляж, карманная кража, ловкость рук, маскировка, скрытность.

ПРИМЕР СОЗДАНИЯ ПЕРСОНАЖА - УМЕНИЯ

У Эдварда есть 18 очков умений. Он уже решил, что его герой будет скорее умным и наблюдательным, чем сильным. Он вкладывает три очка в *знания*, четыре – в *науку* и три – в *технологии*, что делает его настоящим умником. Также игрок решает, что два очка в *красноречие* будут не лишними.

Таким образом, Эдвард распределил уже 13 очков, и у него осталось ещё пять. Он решает потратить два на специализации, а остальные вкладывает в полезные небоевые навыки.

Итоговый набор навыков выглядит так: *атлетика 1, красноречие 2, ремесло 1, знание 3, наука 4 (физика+2), уловки 1, технология 3 (электроника +2), транспорт 1.*

Итого игрок распределил 16 очков в умения и потратил ещё два на специализации. Все очки умений потрачены, и такой герой явно будет мозговым центром группы, но точно не бойцом.

ОЧКИ ИСТОРИИ

Очки истории очень важны. Мы подробнее расскажем о них в **главе III «Я могу сражаться с монстрами, я не могу сражаться с физикой»** (см. стр. 69), но сейчас вам нужно определить, сколько таких очков будет у вашего героя.

Мы уже упоминали очки истории и их распределение в этой главе (см. стр. 23), и вы уже знаете, что у большинства персонажей их двенадцать. Впрочем, некоторые особые черты могут быть столь сильны, что срезают запас очков истории, который персонаж может переносить между приключениями.

Завершая приключение, отметьте на листе персонажа, сколько очков истории у него осталось (лучше карандашом, потому что почти все числа на листе персонажа могут меняться). Начиная новое приключение, игрок должен взять столько жетонов, сколько у него есть очков истории – так будет проще подсчитывать их в ходе игры и не придётся постоянно стирать одно число и записывать другое.

У некоторых злодеев также могут быть очки истории – они используют их по тем же правилам, что и персонажи игроков. Это делает врагов сильнее и позволяет им сбежать, если герои будут побеждать слишком быстро.

ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

Осталось несколько мелочей, что помогут сделать персонажа чем-то большим, чем набор цифр. На листе персонажа оставлено место для подробностей, но лист не должен ограничивать вас – вы можете сочинить столько, сколько хотите.

ИМЯ

Каждому персонажу нужно имя! У большинства спутников Доктора есть нормальные имена. Если вы не можете выдумать имя из головы, полистайте телефонный справочник или книгу детских имён, если у вас такая есть. Можно использоваться именем вашего друга, просто сменив фамилию или, взяв пару киноактёров, поменять им местами имена и фамилии. Главное, чтобы имя вам нравилось – оно необязательно должно быть весёлым.

Даже персонажей-инопланетян не обязательно называть как-нибудь глупо – это повредит игре. Никто не будет называть себя «Червонный кальмар» или «Бар Дак» (примеры не вымышленные). Персонажу ведь жить с таким именем, как и игроку во время игры. Подберите лучше что-то более адекватное. Это, впрочем, не значит, что у Доктора не было спутников со странными именами – вот вы много знаете людей по имени Перпугиллиам или Вислор?

Имя может быть любым, если не нарушает атмосферы игры.

ИМЕНА ПРИШЕЛЬЦЕВ

Само собой, ваш персонаж может быть и пришельцем. Имя для него должно относительно легко произноситься (хотя не обязательно легко записываться). Если оно сложное и длинное – например, Могущественный Джаграфесс Святого Хадроджассиковского Максароденфо – вы можете придумать ему крутое сокращение («Макс»), чтобы с ним вообще можно было разговаривать. Не каждый игрок сможет запомнить «Блон Фел Фотч Пасамир-Дэй», но каждый сможет уложить в голове «Маргарет Сливин».

ВНЕШНОСТЬ

Как выглядит ваш герой? Игрок может выдать яркую идею или просто представить любимого актёра в роли своего персонажа. Если сегодня боги рисования улыбаются ему, он может даже набросать эскиз. Подумайте о том, насколько герой высок, как сложен, какой у него цвет волос и особые приметы (бакенбарды, оттопыренные уши, рыжие волосы и т. д.).

ПРОШЛОЕ

Так кто же ваш герой? Вам не нужно писать целое сочинение или рисовать родословное древо, но стоит озаботиться общим представлением – откуда этот человек и какой он. Напишите один абзац – это уже даст вам хороший образ.

К примеру: «он учитель математики и командир кадетского отряда в школе Коал-Хилл. Прежде он служил сержантом в британской армии, но ушёл в отставку после особенно тяжких событий. Он оставил прошлое позади и начал встречаться с Кларой Освальд».

Таков Дэнни Пинк в тот миг, когда Доктор встречается с ним в серии **«Смотритель»**, но даже эти сведения позволяют ведущему работать с персонажем и расцветить обычное приключение, сделав его интереснее.

Конечно, игроки могут вдаваться в детали насколько, насколько захотят. Сейчас вам нужна лишь основная идея, которая может обрести развитие в ходе приключений.

РОДНАЯ ЭПОХА И ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ УРОВЕНЬ

Это очень важный момент для любого путешественника во времени. На листе персонажа есть место, где нужно указать родную эпоху героя.

Благодаря этому ведущий будет определять, сможет ли персонаж работать с незнакомыми ему предметами. Посмотрите на список технологических уровней и прикиньте, к какому принадлежит ваш герой.

Большинство персонажей происходят с ТУ 5 – современной Земли. Робин Гуд же запишет на своём листе – «Средние века, ТУ 2». Доктор – Повелитель времени, так что на его листе будет указано «Галлифрей, ТУ 10». Клара и Дэнни – земляне из наших дней, так что напишут «Земля XXI века, ТУ 5».

Как принадлежность к ТУ влияет на персонажа подробнее описано в **главе III «Я могу сражаться с монстрами, я не могу сражаться с физикой»** (см. стр. 110).

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ УРОВНИ

ТУ 12 (Несравненный): технологический уровень доступный лишь Вечным.

ТУ 11 (Древние Повелители времени): Тёмные времена, Рассилон и Омега.

ТУ 10 (Повелители времени).

ТУ 9 (Развитые путешествия во времени): далеки.

ТУ 8 (Путешествия во времени): Земля LI века.

ТУ 7 (Развитые межзвёздные империи) Земля XXXI-XLIX веков (пока без путешествий во времени).

ТУ 6 (Межзвёздные путешествия): Земля XXII-XXX века, сверхсветовые путешествия, трансматы.

ТУ 5 (Космические путешествия): Земля конца XX-XXI века (колонизация Солнечной системы и путешествия по ней).

ТУ 4 (Промышленная эпоха): Земля XVIII-XX веков (промышленная революция, паровая техника, массовое производство).

ТУ 3 (Эпоха Возрождения): Земля XV-XVII веков (порох, парусные корабли, искусство).

ТУ 2 (Обработка металлов): от Бронзового века до Средних веков (мечи и сталь).

ТУ 1 (Первобытность): Каменный век.

ЛИЧНЫЕ ЦЕЛИ

У каждого персонажа есть цель, и не только в тире. Игрокам стоит подумать о том, что нравится их персонажам, и чего те хотят достигнуть.

Большинство спутников Доктора не волнуют деньги или слава, но если ваш персонаж к чему-то стремится – запишите это. Он может хотеть, чего угодно – повидать мир, найти любовь всей жизни, помогать землянам, подтолкнуть развитие науки, побывать там, где не ступала нога человека... ну, вы поняли.

Если игрок не может придумать ничего толкового, проще оставить эту графу пустой и заполнить позже. Помните, что цель важна – когда персонаж её достигнет, ведущий наградит его очками истории или чем-то ещё более важным, как сам решит.

К примеру, Клара – учитель и отвечает за детей под своей опекой. Она очень серьёзно относится к своим обязанностям и готова помогать невинным и беззащитным где угодно. Если Клара сама подвергнет себя риску ради помощи кому-то другому, она не только получит очки истории за своё бескорыстие, но и может рассчитывать на бонус к умению, новую черту или просто больше очков истории в конце приключения. Подробнее обо всём этом рассказано на стр. 108.

ИМУЩЕСТВО И СНАРЯЖЕНИЕ

Доктор и его спутники редко отправляются на поиски сокровищ. Им интереснее сами приключения, азарт и возможность сделать вселенную лучше. Очень редко в ТАРДИС попадает человек, что интересуется только деньгами или ценными побрякушками, но даже Доктор может ошибаться.

У всех персонажей должно быть всё необходимое. Подумайте, что вы берёте с собой, когда куда-то идёте – телефон, кошелёк или бумажник, немного наличных, косметичку, зеркальце, блокнот, бутылочку с газировкой, MP3-плеер и так далее. Маловероятно, что у вашего героя с самого начала будет альпинистское снаряжение, инструменты для картографирования местности, прибор ночного видения, фонарь или автомат. У хорошо подготовленного героя может быть машина, полная одежды на все случаи жизни, но не более того.

Всевозможные странное и необычное снаряжение, что понадобиться вам в путешествиях, может оказаться в гардеробе или иных комнатах ТАРДИС.

Если же вы планируете начать игру с необычным предметом, вам нужно обсудить это с ведущим. Если вам нужна слишком полезная вещь, ведущий может счесть её *прибором* (как звуковую отвёртку) и воспользоваться правилами на создание и получение таковых (см. стр. 112).

ЕЩЕ ВОПРОСЫ?

Когда вы дойдёте до этого пункта, у каждого игрока будет персонаж, готовый взойти на борт ТАРДИС. Всё, что вам нужно теперь – это правила игры. К счастью, они будут уже в следующей главе. Запасайтесь чашкой чая и устраивайтесь поудобнее... пришло время узнать, как в это играют.

ПРИМЕР СОЗДАНИЯ ПЕРСОНАЖА - ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

Продолжаем работать с персонажем Эдварда. Игрок закончил с цифрами, но его персонаж ещё не стал личностью, хотя уже можно сказать, что это не самый сильный физически и немного застенчивый, но умный парень и умелый компьютерщик.

Во-первых, ему нужно имя. Немного подумав, Эдвард останавливается на варианте «Эдриан Дэйвис». Это будет учитель, что работает в Коал-Хилл вместе с Кларой, Дэнни и Доктором (которого он знает, как школьного смотрителя). Рано или поздно его неминуемо затянет в их приключения.

Эдвард решает, что Эдриану тридцать один год, он немного робок, но дружелюбен, предан и наделён неповторимым чувством стиля – носит галстук-бабочку. Дети любят его уроки естествознания. Он из Англии 2015 года, так что находится на ТУ 5 (современная Земля).

Его цель – завести серьёзные отношения с хорошей девушкой и весело проводить время! Эдвард записывает на лист персонажа полезные вещи, что пригодятся его герою – авторучка, набор отвёрток, фонарик, мобильный телефон, ноутбук.

ГЛАВА ТРЕТЬЯ
Я МОГУ СРАЖАТЬСЯ С МОНСТРАМИ, Я НЕ МОГУ СРАЖАТЬСЯ С ФИЗИКОЙ

ГЛАВА ТРЕТЬЯ
Я МОГУ СРАЖАТЬСЯ С МОНСТРАМИ,
Я НЕ МОГУ СРАЖАТЬСЯ С ФИЗИКОЙ

Я МОГУ СРАЖАТЬСЯ С МОНСТРАМИ, Я НЕ МОГУ СРАЖАТЬСЯ С ФИЗИКОЙ

Эта глава рассказывает о правилах самой игры. Здесь вы найдёте всё, что вам нужно знать – как персонажи бегают, прыгают, скользят по верёвкам, ныряют в укрытия, заговаривают зубы вооружённым до этих самых зубов пришельцам, обыгрывают злых гениев, водят автомобили и так далее.

Сперва это может показаться сложным, но на деле, у вас будет всего одно правило, применимое к любым обстоятельствам. Запомните это, и всё станет проще.

ХОД ИГРЫ

Мы уже обговорили, что у каждого игрока есть персонаж, действиями которого он управляет, и лист, на котором записано всё об этом герое. Ведущий представляет игрокам приключение, все остальное отыгрывается речью. Игроки описывают, что делают их персонажи, ведущий позволяет сюжету развиваться и рассказывает, какие происходят события, а также играет роли всех прочих персонажей, в том числе злодеев.

Посмотрите пример игры в **главе I** (стр. 13), чтобы почувствовать, как это работает.

Как правило, если игрок хочет сделать что-то – пусть сделает. Если его герой собирается с кем-то поговорить, куда-то пойти, что-то прочитать или съесть, не нужно докучать ему правилами. Цифры и кубики понадобятся вам, когда игрок заявит действие, исход которого неочевиден. К примеру, если персонаж пытается метнуть крикетный мяч через всю комнату так, чтобы он попал в нужный выключатель, сбежать по лестнице, не споткнувшись, починить сломанный компьютер или совершить иное действие, что требует умения или удачи – а значит имеет шанс на провал – наступает время бросить кости.

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО

В **ролевом «Докторе Кто»** для отыгрыша всех действий используется всего одно правило. Бой, напряжённый разговор, исследование, сборка сложного прибора или управление ТАРДИС – всё подчиняется одному правилу:

> ХАРАКТЕРИСТИКА + УМЕНИЕ (ВОЗМОЖНО + ЧЕРТА) + 2К6 = РЕЗУЛЬТАТ, КОТОРЫЙ СРАВНИВАЕТСЯ С ЗАДАННОЙ ВЕДУЩИМ СЛОЖНОСТЬЮ.

Характеристика: выберите самую подходящую для того, чтобы персонаж пытается сделать. Он хочет что-то поднять? Вам нужна *сила*. Пытается вспомнить что-то важное или придумать устройство, что спасёт

товарищей? И то, и другое требует напряжения ума, так что используйте *находчивость*. Старается припаять деталь в нужное место, пройти по узкой балке или прицелиться из звуковой пушки? Всё это связано с ловкостью, так что для этих задач примените *координацию*. Выбрав одну характеристику, вы должны связать её с чем-то.

Умение: теперь вам нужно подобрать подходящее умение. Персонажи бегут со всех ног? Им пригодится *атлетика*, чтобы нестись быстрее и дольше. А что если герои пытается сообразить детектор инопланетян из бытовой техники? С такой задачей будет не справиться без *технологий*. Иногда случается, что подходящего умения просто нет, и вместо него приходится выбрать другую пододящую характеристику.

Черта: подходит ли какая-то из ваших черт для этого броска? Если да – взгляните на её описание и примените. К примеру, чтобы перепрыгнуть с крыши на крышу, требуется бросок *силы* + *атлетики*, но ведущий решает, что черта *Храбрец* добавит бонус – для того, чтобы скакать между здания нужна определённая отвага.

Если вы считаете, что одна из черт вашего героя подходит, учитывайте это – даже если черта приносит вам штраф. Отыгрыш слабых сторон героя позволяет вам оставаться в образе, делает игру интересной, помогает повествованию и приносит очки истории.

2к6: бросок костей отображает влияние случайности и не позволяет расслабиться. Бросьте две шестигранные кости, сложите результаты и запомните сумму.

Результат: сложите значения характеристики и умения, добавьте бонусы или штрафы от черты и прибавьте число, выпавшее на 2к6. Если итоговая сумма выше заданной ведущим сложности, вам сопутствовал успех! Если ниже – провал. Вот так просто.

ПРИМЕР

Клара бежит по туннелям под Бристолем, а 3D-изображения, оживлённые бесхребетными, медленно и неуклюже преследуют её. Однако, сам туннель кишит бесхребетными, и чтобы сбежать от них, Кларе предстоит перепрыгнуть открытую шахту.

*Питер-ведущий требует от Сэмюеля, что играет за Клару, совершить бросок. Они соглашаются, что в броске будет применяться **координация** и **атлетика**, ведь для такого прыжка нужна физическая подготовка, а девушке нужно приземлится в нужное место. **Координация** Клары – 3, **атлетика** также 3, итого 6.*

*Питер говорит, что прыжок будет непрост и назначает сложность – 15. Сэмюелю нужно выбросить на двух шестигранниках такую сумму, чтобы вкупе с 6 очками **координации** и атлетики результат был равен или превышал 15.*

*Он бросает кости, на которых выпадает 5 и 5 – того 10. Он складывает эту десятку с очками **координации** и **атлетики** и получает 16, что выше заданной ведущим сложности. Было непросто, но Клара сумела перемахнуть через шахту и сбежать.*

КАКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ И УМЕНИЯ ПРИМЕНЯТЬ

Как правило, выбор характеристики или умения для броска будет очевиден. Тем не менее, в некоторых обстоятельствах вам покажется, что подходят две или более характеристики или умения.

*К примеру, Дэнни Пинк, за которого играет Ингрид, обнаруживает странное инопланетное устройство в котельной школы Коал-Хилл. Оно светится, и учитель пытается рассмотреть его получше. Он может применить **находчивость + технологии** (ведь это задача для ума), либо **внимательность + технологии** (ведь ему нужно хорошо рассмотреть эту штуку) или даже **координацию + технологии** (чтобы осмотреть предмет, не касаясь его и случайно не сместив).*

*В таком случае Ингрид просто заявляет, что именно пытается сделать её герой, а ведущий выбирает ту характеристику, что будет более уместна. Например, сейчас Питер решил, что лучше всего подойдёт **координация**, ведь действовать надо осторожно, а неловкость будет иметь непредвиденные последствия!*

Если для выполнения задачи подходят две характеристики или умения, ведущему стоит запомнить, что он решил **не** использовать. Если вы посмотрите на таблицу успехов (см. стр. 74), то увидите, что результат броска может толковаться поразному. Если ведущий захочет, он может придать броску последствия, связанные с неиспользованной характеристикой или умением.

*Продолжая наш пример: Дэнни использует **координацию + технологии**, пытаясь отключить странную инопланетную штуковину, и получает **фантастический** результат. Питер запомнил, что он в броске могла помочь и **внимательность**, и говорит, что у Дэнни всё получилось, но кроме того, он заметил на приборе странный символ – это может быть уликой.*

*В случае провала он может сказать то же самое. Если Ингрид получит **провальный** результат, у Дэнни не получится понять, что это за устройство, но он вовремя бы заметил подключённую к нему ловушку.*

Ведущему не нужно постоянно запоминать всё, но это отличный способ сделать сюжет и события интереснее.

БРОСКИ БЕЗ УМЕНИЙ

Зачастую попытка сделать что-либо, не имея нужного умения, приводит лишь к провалу. Вам не удастся починить компьютер, если вы не знаете, как это сделать, а провести операцию сможет лишь подготовленный хирург. Тем не менее, в отчаянных обстоятельствах персонажи могут попытаться совершить невозможное.

Даже не имея умения, можно попытаться предпринять бросок по общим правилам. Конечно, в общую сумму не пойдёт значение умения (ведь его нет), отчего результат будет ниже, что отражает отсутствие подготовки. Попытки неумехи исправить положение иногда делают его только хуже.

Всякий раз, когда персонаж пытается сделать что-то, не имея нужного умения, бросок получает штраф -4. Если у героя есть не совсем подходящий, но способный помочь навык, штраф можно снизить до -2.

КАК РАБОТАЮТ БРОСКИ

Бросать кости и складывать числа – это понятно, но как толковать исход? Во-первых, нужно определиться с тем, чего персонаж хотел.

НАМЕРЕНИЯ

Игрок должен точно решить, чего его персонаж собирается достичь этим броском и сформулировать. Это поможет ведущему решить, насколько сложной будет задача и определить, что случится после броска.

Например, игрок может заявить «Клара пытается спрятаться от приближающихся киберлюдей за дымящимся остовом автомобиля». Это сразу говорит ведущему, что хочет сделать игрок, как он хочет это сделать, и намекает на то, насколько это сложно. И игрок, и ведущий могут начать думать, какие у такого броска могут быть последствия.

СЛОЖНОСТЬ

Одни задачи сложнее других – перепрограммировать инопланетный компьютер явно будет сложнее, чем заменить батарейки в пульте от телевизора!

Всякий раз, когда персонажи пытаются совершить что-то, требующее броска, ведущий задает его сложность. Сложность броска – это число, с которым будут сравнивать результат броска.

Среднестатистический для человека показатель характеристики – 3, показатель умения – 2-3, а на 2к6 чаще всего выпадает 7, так что средняя сложность для обычного человека будет равна 12 – с такой он будет чаще справляться, чем заваливать. Ниже приведена таблица, что описывает уровни сложности, но ведущий может изменить их, исходя из обстоятельств.

НАСКОЛЬКО ХОРОШО ВЫ СПРАВИЛИСЬ?

Посчитав, на сколько очков вы превзошли сложность (или насколько не дотянули до неё), вы можете представить, как пошли дела. Вы быстро научитесь этому, и подсчёты не будут замедлять игру.

Броски костей продвигают сюжет вперед и разрешают спорные ситуации, испытывая мастерство и удачу персонажей.

Если бросок был успешен, то чем больше разница между сложностью и вашим результатом, тем лучше вы справились. Вспомните, зачем вы предпринимали этот бросок и сверьтесь с графой «Это успешно?». Соседняя страница подскажет вам, как именно исход броска становится лучше и меняется от «Да, но...» к «Да» и «Да, и...».

Эта же система применима к провалам. Порой вы будете пытаться совершить нечто, чего не умеете, и сможете только сделать положение хуже. Подсчитайте разницу между результатом и сложностью. Чем больше результат, чем страшнее последствия. Опять-таки, учтите своё намерение – это может подсказать вам, что именно могло пойти не так (а также см. таблицу провалов на стр. 75).

ЗАДАЧА	СЛОЖНОСТЬ	ПРИМЕР
Очень, очень простая	3	Такие простые вещи заслуживают автоматического успеха. Открыть банку колы, позвонить по телефону, поесть картошки.
Очень простая	6	Найти нужное понятие в словаре, разогреть еду в микроволновке, треснуть беззаботного инопланетянина битой для крикета.
Простая	9	Настроить видеорегистратор, перепрыгнуть через низкий заборчик, разобраться со смартфоном, найти сведения в Интернете.
Средняя	12	Вести автомобиль по оживлённой улице, попасть по неподвижной цели, плавать в море, обнаружить полезный, но не секретный факт.
Мудреная	15	Гнать на машине, попасть по движущейся цели, вскарабкаться на скалу.
Трудная	18	Взломать замок, поднять вес, вдвое больше своего, извлечь пулю из раны.
Сложная	21	Залезть на венецианскую колокольню под дождём, попасть на режимный объект, заговорив зубы охране, выбраться из пут.
Очень сложная	24	Без ошибок зачитать шекспировский монолог, добрым словом и улыбкой продолжить себе путь в Белый дом.
Неправдоподобная	27	Попасть по очень маленькой цели из рогатки, взломать правительственный компьютер, собрать сканер ДНК из радиодеталей.
Почти невозможная	30	Закрыть разрыв в пространстве и времени при помощи шоколадки, взобраться на крышу небоскрёба по его стене под дождём, попасть в маленькую цель, скрытую за стеной.

ТАБЛИЦА УСПЕХОВ

СУММА ПРЕВЫШАЕТ СЛОЖНОСТЬ НА 9 ИЛИ БОЛЬШЕ - *фантастический* результат

ЭТО УСПЕШНО? – Да, и...

Ваш успех столь велик, что персонаж не просто получает, что хотел, но и может заявить ещё одно неожиданное событие, согласовав его с ведущим. Чем выше разница между сложностью и результатом, тем сильнее эффект.

К примеру, Клара переоделась в придворную даму, чтобы проникнуть в Ноттингемский замок, в котором творится что-то подозрительное. Ей сопутствовал такой успех, что она смогла не только удачно смешаться с окружением и беспрепятственно исследовать замок, но и узнала от одной из служанок, где чинят механических рыцарей.

Урон: при атаке урон увеличивается в полтора раза (округлять вниз).

СУММА ПРЕВЫШАЕТ СЛОЖНОСТЬ НА 4-8– *хороший* результат

ЭТО УСПЕШНО? – Да...

Персонаж сумел достигнуть того, к чему стремился.

Продолжая наш пример: Клара пытается убедить стражника (человека), что шериф приказал ей отнести рыцарям поднос с угощением. У неё получается, и стражник даёт ей пройти.

Урон: при атаке урон никак не модифицируется.

СУММА ПРЕВЫШАЕТ СЛОЖНОСТЬ НА 0-3 ИЛИ БОЛЬШЕ – *успешный* результат

ЭТО УСПЕШНО? – Да, но...

Всё пошло не настолько хорошо, насколько надеялся персонаж, либо случилось нечто непредвиденное. Это всё ещё успех, но балансирующий на самой грани провала. Игрок (вместе с ведущим) должны придумать какую-то неприятность или осложнение.

Пока Клара осматривает рыцарей (спящих, но совершенно точно роботов), в зале появляется шериф Ноттингемский, чтобы отдать им новые приказы. В драке Клара пытается огреть шерифа своим подносом по голове. Ей удаётся – он не успел крикнуть и поднять тревогу, но роботы начинают просыпаться...

Урон: при атаке урон уменьшается в два раза (округлять вниз). Цель поражена, но не более.

ТАБЛИЦА ПРОВАЛОВ

СУММА НЕ ДОТЯГИВАЕТ ДО СЛОЖНОСТИ НА 1-3 ОЧКА – *провальный* результат

ЭТО УСПЕШНО? – Нет, но...

Могло быть хуже. Персонаж не справился, но это не конец вселенной. Ведущий может позволить персонажу получить что-то неожиданное и (возможно) не то, чего бы он хотел.

Продолжая наш пример: роботы-рыцари пробуждаются из гибернации. Клара кричит «Стойте! Я могу всё объяснить!» Рыцари смотрят на ошеломлённого шерифа и поднимают оружие, чтобы дезинтегрировать Клару, но шериф вдруг в последний миг кричит «Стойте!»

Урон: если персонаж получает урон от ранения или атаки, он уменьшается наполовину (округлять вниз).

СУММА НЕ ДОТЯГИВАЕТ ДО СЛОЖНОСТИ НА 4-8 ОЧКОВ – *плохой* результат

ЭТО УСПЕШНО? – Нет...

Персонаж не сумел достичь того, чего хотел, но напортачил не слишком сильно.

Надеясь избежать боя, Клара пытается убедить шерифа: «Милорд, я просто хотела узнать, в чем состоит ваш коварный план». Но шерифа так легко не возьмешь: «Я понимаю, когда кто-то пытается спровоцировать меня на злодейский монолог», - говорит он, хватая Клару за руку.

Урон: если персонаж получает урон, тот никак не модифицируется.

СУММА НЕ ДОТЯГИВАЕТ ДО СЛОЖНОСТИ НА 9+ОЧКОВ – *катастрофический* результат

ЭТО УСПЕШНО? – Нет, и...

Происходит ещё что-то скверное. У такого провала могут быть очень дурные последствия.

Шериф Нотттингемский ведёт Клару по крепостной стене к башне. Клара пытается вырваться и спрыгнуть со стены в повозку с сеном, но шериф успевает схватить её прямо во время прыжка. Она всё ещё пленница, но теперь ещё и свисает со стены, а телега с сеном уезжает! Всё стало только хуже!

Урон: если персонаж получает урон, тот увеличивается в полтора раза (округлять вниз)

НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: КУБ ДРАМЫ

Если подсчёт уровней успеха замедляет вашу игру, ведущий может упразднить их и учитывать только успех или провал. С другой стороны, если вам нравятся разные результаты, но не хочется возиться с подсчётами, вы можете бросать дополнительную кость, что случайно определит уровень успеха. Такой «куб драмы» бросается вместе с остальными и потому должен отличаться цветом. Его значение нужно толковать так:

1 – Успешый (Да, но...) или провальный (Нет, но...)
2-5 – Хороший (Да) или плохой (Нет)
6 – Фантастический (Да, и...) или катастрофический (Нет, и...)

Это добавит в игру случайности, но ускорит её и позволит чаще случатся *фантастическим* и *катастрофическим* результатам, что иногда могут быть просто невероятны.

УРОН

Вы уже заметили, что в таблицах упоминался урон, который может изменяться в зависимости от результата броска. Показатель урона есть у всего оружия и других способов получить раны. Это показатель увеличивается или уменьшается в зависимости от результатов броска (и показывает, насколько метко вы смогли подстрелить врага или как ловко ускользнули от удара). Ополовинивание урона или его увеличение в полтора раза могут породить нецелые числа – они всегда округляются **вниз** до ближайшего целого числа (если только это не ноль – урона ниже единицы не существует). Позже мы подробнее поговорим об уроне и конфликтах – см. стр. 85.

ПРИМЕНЕНИЕ ОЧКОВ ИСТОРИИ

Кости легли хуже, чем вы рассчитывали? На волнуйтесь, ещё не всё потеряно. За одно очко истории вы можете улучшить результат броска на одну ступень, например, сделав *успешный* результат *хорошим*, или *хороший – фантастическим*.

Потерпели поражение там, где успех был жизненно важен? Вы можете потратить очки истории, чтобы спастись от особенно скверного результата, улучшив его, но не выше чем до *успешного*. Подробнее о том, как тратить на это очки истории см. на стр. 102.

Если же у игрока мало очков истории, он может (если это подходит сюжету) превратить свой успех в провал и получить за это очки. Делать так слишком часто не рекомендуется, но это может добавить напряжения и восстановить запас очков, когда это нужно. Последнее слово всегда за ведущим. Подробнее о том, как получать и тратить очки истории см. стр. 106.

СТУПЕНИ УСПЕХА

9+ лучше фантастического
4-8 Лучше хорошего
0-3 Лучше успеха
1-3 Хуже провала
4-8 Хуже плохого
9+ Хуже катастрофического!

ПОМОЩЬ

Порой перед вами стоит столь мудрёная задача, что в одиночку можно и не справиться. Помощники всегда облегчают работу! В таких случаях один персонаж, что обладает нужным умением, будет трудиться над задачей, а помощники (если обладают подходящим умением) предоставят ему бонус +2 каждый. Ведущий может ограничить количество помощников в определённых обстоятельствах и запретить помогать с бросками определённых умений.

Пример: *у мадам Вастры выдался неудачный день. Она преследует джентльмена, что украл у неё потенциально опасное инопланетное устройство. У неё нет ни времени, ни терпения спорить с дворецким и доказывать своё право попасть на роскошный приём в особняк, где укрылся вор. К счастью, Дженни сохранила холодную голову и, не выходя из роли служанки, излагает дворецкому и Вастре историю о том, как потерялось приглашение её хозяйки. Мадам Вастра делает бросок* ***харизмы + красноречия****, добавляя +2 за помощь Дженни.*

ЭТО ЗАЙМЕТ НЕКОТОРОЕ ВРЕМЯ...

Иной способ справиться с особенно сложной задачей – потратить много времени и сил. Ведущий определяет, сколько персонажу придётся работать. В конце этого временного отрезка игрок делает бросок по общим правилам. Если персонаж потратил больше времени, чем нужно и был очень осторожен, скорее всего, у него всё получится. Если герой работал над задачей вдвое больше, чем нужно, он получает +2 к броску, если втрое больше – бонус увеличивается до +4, и т. д. вплоть до +10.

Пример: *Доктор ставит опыты с химикатами, надеясь создать раствор, что сможет быстро проедать дыры в далеканиуме. Ведущий Питер знает, что Доктор – гений, но даже гений не может справиться с такой задачей за пять минут. Питер говорит: «Тебе нужно потратить не меньше часа на то, чтобы попробовать разные смесь и формулы». Дженна, что играет за Доктора, никуда не спешит, а успех её экспериментов жизненно важен. Он заявляет, что тратит два часа на опыты и в конце этого отрезка делает бросок* ***находчивости + науки*** *с бонусом +2.*

Верное и обратное – если персонаж работает в спешке, а его руки дрожат, шанс на провал повышается! Герой может справится с задачей вдвое быстрее, получая штраф -2 на бросок, втрое быстрее, согласившись на штраф -4, и так далее.

КОНФЛИКТЫ

Бросать кости, складывать числа и сравнивать со сложностью – это понятно и несложно, но что если действиям вашего персонажа кто-то (или что-то) деятельно противостоит? К счастью, тут тоже всё просто – просто сложность броска будет определяться противником, что пытается помешать вам.

Обычно конфликты происходят между персонажами игроков и антагонистами, которыми управляет ведущий – именно последний определяет, что противники будут делать и бросает кости первым, а персонажи игроков своими бросками будут пытаться побить не обычную сложность, а результат ведущего.

Фактически, ведущий бросая кости, задаёт сложность броска, и чем успешнее он бросит, тем сложнее персонажам будет преуспеть.

Возможно, пока это кажется не очень понятным, но сейчас мы все разберём шаг за шагом.

НАМЕРЕНИЕ

Об этом нужно подумать в первую очередь. Игрок заявляет, чего хочет добиться, а ведущий определяет, как NPC, попытается помешать – пригрозит напасть, откроет огонь, сам уклонится от атаки игрока и т. д.

ЧТО ПРИМЕНЯТЬ?

Затем обе стороны конфликта должны понять, какое сочетание характеристики и умения вы будете применять и сработают ли какие-либо черты. Всё это определяется по общим правилам.

БРОСАЙТЕ КОСТИ

Ведущий бросает кости, прибавляет характеристику, умения и возможные черты. Его бросок показывает, насколько хорошо антагонисты справились со своей задачей. Игрок бросает кости и объявляет сумму. Успешность броска игрока определяется сравнением не с заданной сложностью, а с результатом броска ведущего. Если игрок терпит поражение, зло торжествует, и антагонисты совершают свой ход. Если игрок побеждает, его персонаж добивается, чего хотел – что именно произошло он решает вместе с ведущим.

Именно так разрешается любой конфликт – хоть боевой, хоть дипломатический.

Пример: *Клара и Доктор исследуют странный особняк с привидениями; и, как в любом, фильме ужасов, они разделяются. Клара идёт в подвал, чтобы узнать, что за странные звуки оттуда доносятся, и находит гробы, в которых лежат шептуны Великого разума! Девушка пытается тихо отступить, но один из шептунов замечает её и появляется из воздуха прямо перед ней! Питер-ведущий и Сэмюель, что играет Кларой, решают, что делать.*

Сэмюель знает, что Доктор наверху и сможет успеть на выручку, если шептуна удастся задержать. Сэмюель заявляет, что попытается убедить шептуна не нападать на него, убедив, что Великий разум захочет получить Клару живой. Питер одобряет эту заявку и говорит, что шептун, тем временем, пытается схватить Клару и остановить её сердце.

Сэмюель сверяется с листом своего персонажа, а Питер – с характеристиками и умениями шептуна. Они складывают нужные цифры – в случае Клары, это ***харизма*** *и* ***красноречие****, призванные убедить врага не убивать её.*

Питер же смотрит на величину ***координации*** *и* ***боя*** *шептуна. Мы не знаем, сможет ли Клара заболтать его, поэтому такой бросок нужен.*

Шептун приближается, Клара пытается заговорить ему зубы. Сэмюель и Питер бросают кости и добавляет к выпавшему выбранные характеристики и умения, учитывают черты. У Сэмюеля результат выше, но совсем ненамного, стало быть исход конфликта определяет он. Игрок заявляет, что шептун не будет атаковать Клару. Однако результат, что ему выпал – всего лишь простой успех («Да, но...»), так что Сэмюель решает, что шептун захватит девушку в плен, чтобы доставить Великому разуму.

Итак, Клара жива, но в плену! Теперь ей нужно придумать способ сбежать.

ОСЛОЖНЕНИЯ

Если вы хотите сделать конфликт более сложным или достоверным, вы можете учесть некие сторонние факторы. Если задача, стоящая перед персонажем, особенно трудна, или ему мешает дождь или спешка, ведущий может наложить на бросок подходящий модификатор (см. в таблице ниже).

Само собой, такие модификаторы стоит принимать во внимание, если они влияют только на одну сторону. Например, если всё происходит в тёмной комнате, и ни у кого их участников нет ни фонарика, ни ПНВ, модификаторы не нужны.

Указанные там цифры – лишь примеры; ведущий может свободно менять их, если сочтёт нужным, но чтобы игра шла быстро и плавно, их лучше использовать только от случая к случаю.

ПРИМЕРЫ ОСЛОЖНЕНИЙ

Персонажи застали врагов врасплох, у них явное преимущество, противник отвлечён или сбит с толку	+2
На обстановку не влияет ничего или влияет на всех одинаково	+0
Плохая видимость, некоторая спешка, цель дальше, чем в двадцати метрах	-1
Враг захватил персонажей внезапностью, персонаж пытается делать два дела одновременно, цель быстро движется	-2
Очень плохая видимость (ни Луны, ни уличных фонарей), паника, персонаж пытается делать три дела одновременно или стрелять в определённую часть тела противника (голова, кисть, колесо)	-4
Цель более чем в двух сотнях метрах или это быстро движущаяся машина, попытка делать четыре дела одновременно	-6
Бой в кромешной тьме против того, кто может видеть в темноте, стрельба по невидимой цели, драка спросонья	-10

МНОГОЧИСЛЕННЫЕ ПРОТИВНИКИ

Нередко в конфликтах вы будете встречать несколько врагов, активно противостоящих персонажам. Не нужно бросать кости за каждого по отдельности – ведущий может использовать правила помощи (см. стр. 76), чтобы не затягивать игру.

Ведущий должен назначить одного из противников командиром – например, это может быть киберстратег или сонтаранский генерал. Командир совершает бросок против персонажей, к которому получает бонус +2 за каждого из своих подчинённых, имеющих нужное умение. В перестрелке в одну цель может палить сколько угодно врагов, так что ограничение на количество помощников можно не учитывать. Бои с очень многочисленными противниками могут стать очень трудными – чтобы выстоять против множества далеков или сонтаранцев, нужно иметь козыри.

С другой стороны, ведущий может разбить силы врага на равные отряды, количество которых может быть равно количеству персонажей. К примеру, отделение из десяти сонтарацев, столкнувшись с Доктором, Кларой и Дэнни, может разделиться на три группы – трое будут стрелять в Клару, ещё трое – в Дэнни, а оставшиеся четыре – в Доктора.

В каждой из таких малых групп должен быть свой временный командир (если только ей не командует командир всего отряда). Как отыгрывать по-настоящему крупные конфликты, описано в дополнении **«На защите Земли: Справочник по UNIT»**.

Пример: *Доктор и Клара находятся на борту «Аристотеля» и планируют с полковником Морганом Блу нападение сил Объединённого сопротивления на аванпост далеков.*

Доктор должен убедить полковника отменить атаку – он уверен, что там ждёт ловушка! Помощник Блу, лейтенант Норт (тайный агент-марионетка далеков) возражает, говоря, что аванпост должен быть захвачен.

*Доктор полагается на **харизму** и **красноречие**, убеждая полковника, чему тот сопротивляется **решительностью** и **красноречием**, настаивая, что его бойцы не подведут.*

*Доктор умеет говорить много и веско, но ему мешает лейтенант Норт, напоминающий, что когда Доктор появлялся на «Аристотеле» в прошлый раз, они едва не потеряли корабль и чуть не проиграли всю войну. Так в дело вступает бонус +2 за **красноречие** лейтенанта, добавляющийся к броску полковника.*

Итогом становится провал – полковника не удалось убедить, атака начинается, но он прислушался к словам Доктора и велел солдатам быть начеку.

Доктор потерпел поражение, но это не катастрофа. Пожалуй, ему придётся самому проникнуть на аванпост далеков, чтобы сорвать их планы!

ГЛАВА ТРЕТЬЯ
Я МОГУ СРАЖАТЬСЯ С МОНСТРАМИ,
Я НЕ МОГУ СРАЖАТЬСЯ С ФИЗИКОЙ

ДЛИТЕЛЬНЫЕ КОНФЛИКТЫ

Разрешать простые противостояния одним броском костей легко и приятно, но если обстановка накаляется и усложняется – например, начинается погоня или бой – вы можете разбить всё происходящее на несколько бросков. Это не только добавит напряжения, но и позволит создавать более захватывающие сцены и менять ход событий в соответствии с бросками.

ОПИСАНИЕ СЦЕНЫ

Во-первых, ведущий «описывает сцену» для игроков, чтобы все поняли, где их персонажи находятся. Если ведущий позаботился о карте, он может показать её игрокам или наскоро набросать схему. Это не обязательно, но всем нужно знать, как выглядит место, где они находятся и что за обстановка вокруг (дождь, туман, темнота, скользкий пол, леденящий холод).

Пример: *Дженни попала в плен к киберлюдям. Она потеряла сознание, и сейчас её несут в центр переработки, а Доктор и мадам Вастра спешат ей на выручку. Они видят как киберлюди заходят в некое здание и прокрадываются вслед за ними.*

Тут ведущий описывает сцену: «Вы входите в центр переработки. Вокруг множество тёмных, испускающих клубы пара трещащих механизмов, а издали доносятся крики «улучшаемых» людей. Здесь довольно темно, но в проходах вокруг механизмов, тут и там есть лампы. Когда двери открываются и закрываются, вспыхивают янтарные и красные предупреждающие фонари, а сирены предупреждают о сожжении ещё одной партии неподошедших кандидатов.

Из-за пара тут жарко и влажно, но никакой пар не может скрыть творящийся кошмар. Примерно в сотне метров над головой вы замечаете Дженни, которую тащат два киберчеловека. К ней вернулось сознание, и она начала бороться».

Ведущий описывает сцену, рассказывает, что и как здесь происходит и задаёт тон. Теперь игроки могут решить, что они собираются делать.

БОЕВЫЕ РАУНДЫ

Как только ведущий опишет сцену, время в длительном конфликте будет разбито на боевые раунды. Фактически, раунд – это отрезок конфликта, в котором каждый участник может сделать один ход.

Вообще-то можно совершить несколько действий за один раунд, но это сложнее, чем кажется – мы объясним позже. Первое, с чем надо определиться – это понять, чего хотят конфликтующие стороны.

НАМЕРЕНИЯ

Как и в обычном конфликте, игроки должны решить, чего они хотят. Они могут подробно обсудить свой план или просто решить, что «мы вбегаем, ты – в тот коридор, а я их задержу!»

Ведущий решает, что будут в этом раунде делать противники, после чего выстраивает порядок действий.

КТО ХОДИТ ПЕРВЫМ?

Теперь вы знаете, к чему стремятся обе стороны, и вопрос в том, кто будет ходить первым. Каждый персонаж может предпринять лишь одно действие, и порядок действий определяется тем, что именно хочет сделать герой.

Болтуны: «Нет, нет, нет, постой!» Зачастую сказать или крикнуть что-либо бывает полезнее (и обычно быстрее), чем выстрелить, и многие приключения Доктора тому доказательство. Всё вокруг может гореть и взрываться, вас могут держать на мушке, но перед тем как загремят выстрелы, вы всегда успеете сказать, что хотели.

Бегуны: «Когда я скажу «беги!», беги. Беги!» Нередко столкнувшись с опасными инопланетянами, люди пытаются убежать. Бежать можно от кого-то или куда-то, главное – перемещаться. Даже если вы пытаетесь прокрасться на секретную базу, наделав как можно меньше шума и не попавшись под камеры, вы перемещаетесь, а значит тоже считаетесь *бегуном* и действуете на этом этапе.

Деятели: «Сейчас я обращу полярность в этой штуке, и всё будет в порядке!» Речь идёт о каком-то действии – сложность не важна, персонаж может, как пытаться перепаять устройство, так и просто открыть дверь. Если не вы бежите от врага и не пытаетесь его заболтать, вероятно вы пытаетесь что-то сделать.

Бойцы: «Огонь на поражение! Изо всех стволов!» Только теперь ход получают те, кто решил сражаться.

Ведущий составляет последовательность, в которой будут ходить персонажи игроков и злодеи в течение раунда.

К примеру, ведущий слабо представляет, что персонажи задумали, так что начинает с самого начала: «Итак, есть среди нас *болтуны*?». Все игроки, что хотят попытаться заговорить злодеев, поднимают руки. После этого следует вопрос: «Так, с этим закончили, есть ли *бегуны*?» И так далее.

ПЕРСОНАЖИ БРОСАЮТ КОСТИ И СОВЕРШАЮТ ДЕЙСТВИЯ

Когда до персонажа доходит очередь, он может сделать то, что намеревался. Как правило, противник сможет воспротивиться действиями персонажа – будет спорить, блефовать, драться, стрелять или пытаться взять его под пси-контроль.

Если же герой намеревается сделать что-то, чему нельзя оказать сопротивление – бежать, починить компьютер, обезвредить бомбу, напасть на спящего врага – он совершает обычный бросок против заданной сложности. Если действиям персонажа кто-то сопротивляется, этот «кто-то» совершает реакцию, чтобы определить, насколько сложно персонажу будет сделать то, что он задумал.

РЕАКЦИИ: СОПРОТИВЛЕНИЕ БРОСКАМ

В ходе конфликта персонаж может защитить себя от действий врага – парировать удар меча, увернутся от выстрелов далека, подобрать нужный довод, что не позволит военному совету совершить ужасную ошибку. Все такие действия считаются реакциями.

Фактически, реакции – это обычные состязательные броски (см. стр. 77). Один персонаж заявляет, что собирается сделать, а тот персонаж, против которого направлено это действие, может предпринять реакцию. При этом защищающийся совершает реакцию первым – ей он задаёт сложность для атакующего. Реакции можно совершать только, если жертва знает об атаке.

См. врезку, где перечислены некоторые варианты действий и реакций на них. Это лишь несколько примеров – в зависимости от обстоятельств вам могут пригодится совершенно иные умения и характеристики.

ПРИМЕРЫ РЕАКЦИЙ

ДЕЙСТВИЕ	РЕАКЦИЯ
Спор	Решительность + красноречие
Соблазнение	Решительность + находчивость
Драка	Координация + бой (уклонение) или сила + бой (блокирование)
Стрельба	Внимательность + координация (нырнуть в укрытие)
Скрытность	Внимательность + уловки

НЕСКОЛЬКО ДЕЙСТВИЙ В ОДИН РАУНД

У вас есть только одно действие в раунд, будь то бег, разговор, какое-то действие или бой, но это не значит, что вы не можете оказаться участником нескольких конфликтов сразу.

Формально, сопротивление чужим действиям считается реакцией, но вы не можете делать несколько дел одновременно так же просто, как одно. Если вы собираетесь совершить несколько действий в пределах раунда, то вы предпринимаете первое как обычно, а каждое следующее (вроде стрельбы или криков) получает накопительный штраф -2.

Пример: *совершая ограбление вместе с Доктором, Пси убегает от далека, которому не понравилось, как тот копался в банке данных летающей тарелки. Хакер надеется взломать компьютер корабля, чтобы закрыть переборку у себя за спиной и отрезать далеку путь. Его первое действие – взлом (т. е. Пси считается* ***деятелем****). Он бросает кости по общим правилам. В него стреляет далек. Пси уклоняется, но он уже действовал в этом раунде, а потому его попытка уйти с линии огня получает штраф -2. Если он соберётся предпринять ещё одно действие, то получит штраф -4.*

Вы можете по своей воле действовать несколько раз за раунд, но каждое действие после первого получает накопительный штраф -2.

Реакции работают немного по-другому – см. ниже.

НЕСКОЛЬКО РЕАКЦИЙ В ОДИН РАУНД

В один раунд вы можете совершить больше одной реакции, но обычно вам это не понадобиться. Когда вы прыгнете в укрытие или растянетесь на земле, попасть по вам будет сложнее всем – не нужно снова пытаться уклоняться от каждого выстрела. Если вам необходимо совершить реакцию, сделайте бросок (со всеми обычными штрафами). Выпавший результат будет работать против всех похожих атак в этом раунде.

Представим, что в Доктора стреляют три силурианина, пока он пытается перенастроить звуковую отвёртку, чтобы с её помощью отключить их пушки. Стало быть, он – *деятель*, и ходит раньше. Доктор бросает кости на перенастройку отвёртки по общим правилам. Следующими хотят *бойцы*. Отвёртка ещё не готова, так что стреляют все трое. Доктор пытается уклониться и запрыгнуть в укрытие. Но он уже ходил в этом раунде (настраивал отвёртку), и потому его уклонение получает штраф -2. Он бросает кости один раз, и выпавший результат применяется против всех трёх выстрелов.

Если бы силурианский командир попытался заставить его сдаться в этом раунде, он бы ходил первым, и Доктору пришлось бы сопротивляться раньше, чем настраивать отвёртку.

Он бы совершил бросок на сопротивление по общим правилам (и результат бы работал против всех попыток убедить его в этом раунде). Настройка отвёртки в этом раунде получила бы штраф -2, а уклонение от выстрелов – уже -4.

Правило сопротивления нескольким источникам неприятностей одним броском работает только для реакций, но не для действий.

СМЯГЧАЮЩИЕ ОБСТОЯТЕЛЬСТВА

Как и в случае с любыми правилами из этой книги, ведущему иногда приходится корректировать их под обстоятельства. К примеру, если раунд начинается, когда персонажи уже бегут, ведущий может поменять местами порядок действий *болтунов* и *бегунов*, иначе у *болтунов* вообще не будет шансов докричаться до проносящихся мимо персонажей. Последнее слово в подобных изменениях правил всегда за ведущим.

ПЕРЕДУМАЛИ?

Если игрок решит предпринять действие, что обычно отыгрывается на уже прошедшем этапе раунда, он может совершить его немедленно. Как правило, такое происходит, когда персонаж что-то придумывает, но проблема успевает решится раньше.

Пример: *Кейт Стюарт собирается застрелить Вирта Жестокого, пришельца и охотника за головами, но Вирт, действуя раньше, включает защитное поле. Кейт понимает, что стрелять по энергетическому полю из её оружия бесполезно, и потому решает бежать за подкреплением – вот только все* ***бегуны*** *уже сходили.*

Том, что играет за Кейт, заявляет действие (бежать за подмогой), и Питер-ведущий позволяет Кейт сделать это до того, как сходят другие ***деятели*** *или* ***бойцы****. Ведущий может наложить штраф -2 на такие скоропалительные поступки (если они требуют броска), чтобы отразить, что решение было принято в последний миг.*

ОДНОВРЕМЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

А если два человека одновременно пытаются сделать одно и то же? Если два или больше участников собрались драться или бежать, то первым действует тот персонаж, у кого выше используемая характеристика. К примеру, если два персонажа собираются выстрелить друг в друга, первым курок спустит обладатель более высокой *координации*. Если характеристика у них равна, первым ходит обладатель более развитого умения. Если и эти показатели равны, персонажи действуют одновременно!

ДЛИТЕЛЬНЫЙ КОНФЛИКТ ВКРАТЦЕ

Звучит слишком сложно? Не волнуйтесь, просто последовательно пройдите эти шаги:

1) **Опишите сцену:** где всё происходит и каковы условия?

2) **Определите намерения:** что хочет сделать каждый персонаж? Что планируют NPC?

3) **Предпримите действия:** все участники конфликта (в т. ч. NPC) предпринимают запланированные действия:

- **Болтуны** – те участники, что решили просто поговорить, хотят первыми.
- **Бегуны** – все, кто решил убежать или как-то сманеврировать, ходят вторыми.
- **Деятели** – на этом этапе отыгрывают все небоевые действия.
- **Бойцы** – наконец, сейчас совершаются все боевые действия.

Персонаж или NPC может сопротивляться направленным против него действиям с помощью реакций.

4) **Повторите пункты 2-3:** если конфликт не был разрешён, просто вернитесь к шагу 2 и вновь определите намерения

ПОВТОРИТЕ СНОВА...

Когда *болтуны*, *бегуны*, *деятели* и *бойцы* совершат свои ходы, вы можете начать процесс сначала. Вернитесь к этапу определения намерений – пусть игроки обсудят, что хотят сделать – и отыграйте новый боевой раунд. Продолжайте повторять все эти действия, пока конфликт не будет разрешён, и вы не продвинетесь по сюжету.

Главная проблема конфликтов – особенно боевых – состоит в том, что игроки порой вязнут в них, вынужденно повторяя одно и то же действие раз за разом. Это не просто скучно, но и опасно – умный враг всегда одолеет предсказуемого врага.

Если игроки привыкли придерживаться одной тактики или предпринимают одни и те же действия более трёх раундов в одной сцене, ведущий можно давать врагу накопительный бонус +1 на сопротивление таким действиям за каждый следующий повтор (бонус не может повышать *находчивость* врага).

Пример: *Доктор не даёт далекам действовать, грозя взорвать ТАРДИС с пульта самоуничтожения (хотя на самом деле это не пульт, а печенька). Он делает это уже в третий раз, так что далеки получают +1 на сопротивление его* ***красноречию*** *и ещё +1 за каждую следующую его попытку (до предела в +4, что равно их* ***находчивости****), пока далек-стратег не разгадает обман.*

«Ладно, это просто печенька! Но вы мне обещали чай!»

ПРОИГРЫШ В КОНФЛИКТЕ

Проигрыш может иметь самые разные последствия – зависит от того, чтобы был за конфликт. Неудачный бой или драка могут закончится ранением или даже смертью. Проигранные психические конфликты – например, поединок воль или попытка взять кого-то под пси-контроль – обернутся потерей власти над собственными действиями, потерей сознания, а изредка и смертью. Поражение в социальном конфликте означет потерю уважения, престижа и доверия.

Как правило, проигрыш в конфликте ведёт за собой временное понижение одной или нескольких характеристик. Ведущий обсуждает это с игроками, определяя, что точно произошло – это позволяет даже провал сделать интересным и поставить на службу сюжету.

Насколько большой будет потеря характеристик и выживет ли вообще ваш персонаж, зависит от того, насколько сильно он уступил в конфликте и не захотел ли сгладить неудачный бросок стратегической тратой очков истории. Как правило, вам важен именно результат броска – был он *провальным*, *плохим* или даже *катастрофическим*.

Скоро мы обсудим разные типы конфликтов и чем оборачивается поражение в них.

ПУСТЬ ПРОИГРЫШ БУДЕТ КЛАССНЫМ!

Само собой, провал – это не всегда плохо. Но добавьте немного воображения, и он сделает игру интересной и захватывающей. Как правило, провал означает, что вы проиграли конфликт, но это не значит, что он не может быть частью истории, делать её более драматичной и интересной для всех участников. Ведущий может награждать тех, кому не повезло, очками истории, чтобы сохранить темп игры.

Провал может отлично сработать на благо сюжета. Вспомните, сколько захватывающих историй начинались с того, что в самом начале что-то пошло не так, и герои пытались это исправить. Герои могут оказаться в руках злодеев, столкнуться с целью катастрофических событий, что надо исправить – так или иначе, это отличный материал для сюжета.

Если у игрока кончились очки истории, а ведущий согласен, игрок может добровольно превратить удачный результат броска в *провальный* (или даже ещё хуже), чтобы продвинуть сюжет и получить очки истории. По сути, это возможность противоположна возможности тратить очки истории на улучшение бросков. Конечно, последнее слово всегда за ведущим, которому не следует разбрасываться очками истории налево и направо, а прибегать к такой возможности лишь тем, где это будет уместно.

Пример: *Дэнни Пинк пытается убежать от сковокса-блицера, оторвавшись от него на заброшенной фабрике. Он надеется заманить его в ловушку Доктора, но путь оказывается перекрыт, очки истории кончились, а телефон здесь не ловит, отчего связи с Доктором и Кларой нет, и где они – непонятно. Ингрид, что играет за Дэнни, бросает кости, чтобы прокрасться мимо сковокса и добивается успеха, но вместо того, чтобы бесшумно, но бесцельно бродить вокруг, решает согласиться на провал. Сковокс узнает о присутствии Дэнни, но у того есть возможность уклониться от огня робота. Питер-ведущий награждает Ингрид очком истории за согласие на провал и придумывает, как это произошло. Убегая от блицера и прислонившись к стене, чтобы перевести дыхание, Дэнни задел груду ржавых труб – их грохот и привлёк робота. Дэнни ещё успеет сбежать и привлечь внимание Доктора, что готовит ловушку – пора бы пустить её в дело!*

ПОРАЖЕНИЕ В ФИЗИЧЕСКОМ КОНФЛИКТЕ

Время от времени это будет происходить. Вселенная – опасное место, которое может навредить людям. Можно просто споткнуться, убегая от робота-йети, а можно погибнуть от излучателя частиц киберлюдей – так или иначе, это совсем не весело. Как правило, ранений можно избежать, с толком потратив очки истории. Мы же говорили, что они полезны! (см. стр. 102)

Некоторые ранения настолько незначительны, что не требуют учёта. Ведущий может просто запомнить это и упоминать, что персонаж идёт медленнее из-за подвёрнутой лодыжки или не может достать предмет с верхней полки из-за больной руки.

Достаточно серьёзное ранение может понизить характеристики персонажа. Какие именно пострадают – зависит от источника ранения. Это должно быть логично связано с сюжетом и самим ранением – например, неудачное падение может понизить *координацию*, а ранение в ногу – *силу*. Пуля снизит *силу, координацию* (если попали в конечность) или *решительность*. Как правило, решение остаётся за ведущим.

У большинства источников урона прописано, сколько урона она наносят. Подробнее см. врезку ниже.

УРОВНИ УРОНА

Все источники урона, будь то оружие, падение, яды или что-то более опасное, имеют свой показатель. Как правило это число, но иногда и буква – «С» или «О».

Численные показатели урона

Урон у большинства источников такового показан числами. Число означает, как много уровней урона получил персонаж, то есть, на сколько очков понизятся его характеристики. Какая характеристика пострадает – определяет ведущий, которому стоит обсудить наиболее логичный и подходящий вариант с игроком.

Например, рана от стрелы снизит физические характеристики, гипноз или наркотики – психические. Ниже мы разберём разные источники урона и поясним, как это работает.

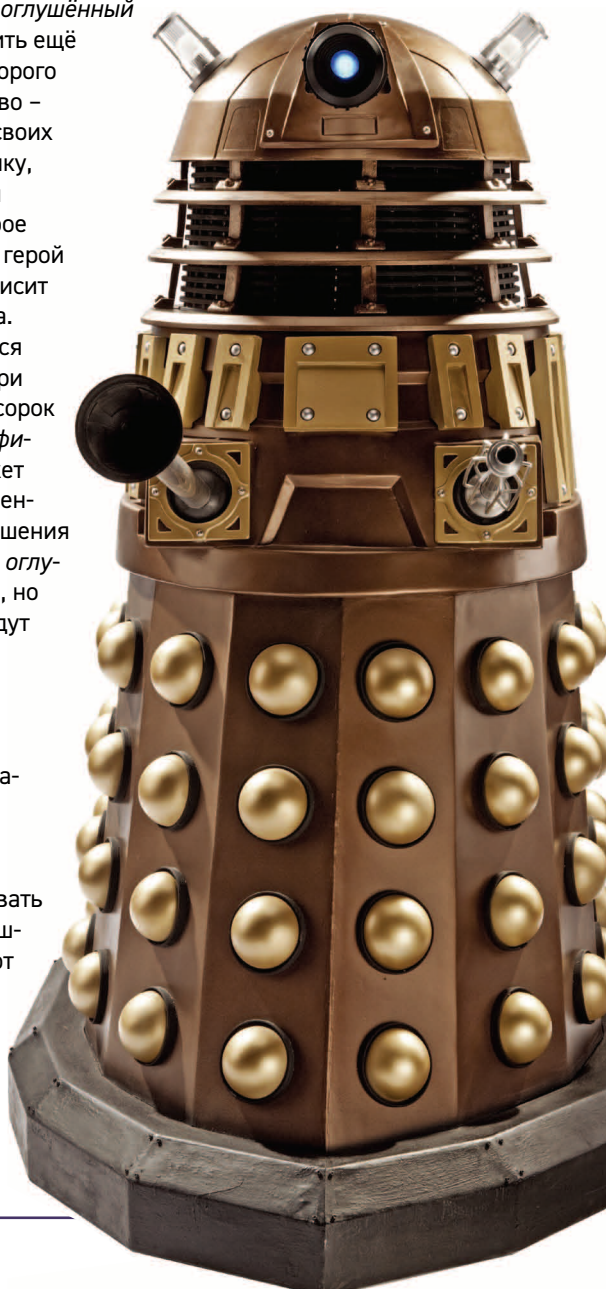
Как правило, урон записывается в таком виде: А/Б/В. Посредине указан обычная величина урона для этого источника, слева – половинная (с округлением вниз), а справа – полуторная (с округлением вниз).

К примеру, оружие с показателями 3/**6**/9 обычно наносит шесть уровней урона, когда вы стреляете и получаете *хороший* результат (или когда уклоняетесь и получаете *плохой* результат), но этот урон уменьшается до трёх при *успешном* и вырастает до опасных девяти очков при *фантастическом* результате.

Число в центре выделено жирным – оно связано с *хорошим/плохим* результатом и обозначает среднее значение урона, тогда как *фантастический/катастрофический* варианты показывает особенно опасный результат, а *успешные/провальные* – удачную или неудачную ситуацию, в которой оружие показало себя плохо.

О (Оглушение)

Буква «О» в графе урон означает «Оглушение» и значит, что такая атака вырубает цель. С разрешения ведущего, *оглушённый* персонаж может совершить ещё один поступок, после которого провалится в беспамятство – он может предупредить своих по рации, нажать на кнопку, что открывает двери, или сделать ещё что-то быстрое и просто. Время, которое герой проведёт в отключке, зависит от результатов его броска. Обычное *оглушение* длится полчаса (четверть часа при *провальном* результате, сорок пять минут при *катастрофическом*), но ведущий может изменить эти цифры, ориентируясь на источник оглушения и нужды сюжета. Жертва *оглушения* не получает урона, но после пробуждения её ждут головная боль и лёгкая тошнота.



С (Смертельное)

Лучемёты далеков, излучатели частиц, что в ходу у киберлюдей, джудунские бластеры могут одним выстрелом дезинтегрировать человека в красной вспышке или в синей оставить от него один скелет. Оружие со *смертельным* уроном именно таково. Не стоит выходить один на один против далека.

В случае *успешного/провального* исхода *смертельное* оружие просто наносит какой-то урон (обычно четыре очка), при *хорошем/плохом* или более высоком урон становится *смертельным* и спасти жертву могут лишь очки истории. Если таковых нет, это может означать гибель – ведущий может обсудить это с персонажем для того, чтобы обеспечить герою эпичную кончину, но потом придётся открыть страницу 97 и прочесть раздел **«Смерть или расставание с ТАРДИС»**. Будучи применено против крупных целей – динозавров, машин или зданий – *смертельное* оружие наносит 4/8/12 единиц урона.

ИСТОЧНИКИ ФИЗ. УРОНА

Если не считать обычных природных и техногенных опасностей (огонь, холод, вакуум, падение с высоты – о них см. стр. 92), то самым распространённым источником ран во вселенной будет, увы, насилие. Но как же рассчитать урон от него?

УРОН В БЛИЖНЕМ БОЮ

В рукопашной схватке очень важно то, насколько вы сильны. Получить пощечину от Эми довольно больно, но это не сравниться с ударом джудуна. Исходный урон от удара или пинка определяет *сила*.

Если у персонажа *сила* 3, то при *хорошем* ударе он наносит три очка урона (два при *успешном*, четыре при *фантастическом*). Обладатель *силы* 5 нанесёт пять очков урона *хорошим* ударом (два – *успешным* и семь – *фантастическим*). Оружие увеличивает этот урон в зависимости от своего типа. Посмотрите на список – каждый ответ «да» приносит +2 к *силе*.

Оно острое? Есть ли у него лезвие, острия или что-то иное, предназначенное для протыкания или разрезания цели?

Оно тяжёлое? Нужно ли обычному человеку две руки, чтобы поднять его?

Оно опасное? Может ли оно нанести урон простым прикосновением (как хлыст сикораксов, лазерный меч или бензопила)?

За каждый ответ «да» прибавьте +2 к *силе* персонажа при определении урона. Например, с мечом в руках герой будет наносить количество урона, равное силе +2. Если это большой меч (как у сикораксов), который надо держать обеими руками, то урон вырастет до *силы*+4. Особенно грозное оружие, вроде бензопилы, считается и острым, и тяжёлым и опасным, отчего увеличивает урон на все +6.

КУДА ПРИХОДИТСЯ УДАР?

Как правило, ведущий сам решает, какая характеристика пострадает, исходя из источника урона. В случае серьёзного ранения, ведущий может влить весь урон в одну характеристику, тем самым, не позволяя персонажу толком использовать её, пока он не получит медицинскую помощь. Менее серьёзные ранения могут распределяться по нескольким характеристикам.

К примеру, если персонаж получил стрелу в ногу и три уровня урона, ведущий может вычесть все три очка из *силы* персонажа, отчего тот резко ослабнет. Вместо этого он может вычесть очко из *силы*, очко из *координации* (рана не позволяет двигаться так же ловко) и очко из *решительности* (ранение ослабило волю и целеустремлённость героя).

Добавьте каплю воображения, и даже с помощью ранения вы сможете развивать сюжет.

Представьте, куда был ранен персонаж, и как это повлияет на него. Если же вы хотите определить место попадания случайно, бросьте два куба и сверьтесь с таблицей.

Бросок 2к6	Место	Пострадавшая характеристика
2-4	Нога	Координация, решительность, сила
5-8	Торс	Решительность, сила
9-10	Рука	Координация, решительность, сила
11-12	Голова	Внимательность, координация, находчивость, харизма, решительность

Если выпавшее место попадания не подходит (или находится за укрытием), бросайте ещё раз или решите, что вас спасло укрытие.

Если вы метаете что-либо (нож или камень), эти бонусы также применяются. Чем персонаж сильнее, тем больше силы может вложить в бросок.

Так, например, брошенный камень наносит урон, равный *силе* персонажа, а метательный нож – *силе*+2, потому что он острый.

Если же предмет метается не за счёт физической силы персонажа, а благодаря какому-то устройству – катапульты, пистолета и т. д. – см. раздел **«Урон от стрельбы»**.

НОКАУТ!

Зачастую люди не получают серьёзного урона в обычной драке. Куда чаще герои просто хотят вырубить своих врагов, чтобы сбежать или пробраться куда-то, где им быть не положено.

Когда персонажа бьёт врага кулаками или другим неострым и неопасным оружием, урон наносится только *решительности* противника. Когда она упадет до нуля, враг будет *оглушён.* Весь урон, полученный отправленным в нокаут врагом снимается, когда он приходит в себя, и напоминать о произошедшем ему будет лишь головная боль да пара синяков.

Если ведущий сочтёт, что урон был очень велик (на пять очков и более), то придя в себя, враг восстановит не весь. Из каждых пяти очков урона очнувшийся от *оглушения* противник восстанавливает только четыре.

УРОН ОТ СТРЕЛЬБЫ

Стрельба – совсем другое дело. Тут не играет роли то, насколько вы сильны – только то, как метко можете попадать в цель, и чем стреляете. Как правило, пули или лазерные лучи наносят одинаковое количество урона, независимо от того, кто их использует. См. таблицу, где перечислено самое распространённое оружие и его урон.

УРОН ОТ СТРЕЛЬБЫ

Оружие (базовый урон)	У/Х/Ф
Лук: (3)	(1/**3**/4)
Арбалет: (4)	(2/**4**/6)
Кремнёвый пистолет: (4)	(2/**4**/6)
9-мм пистолет: (5)	(2/**5**/7)
Винтовка 1940-х: (6)	(3/**6**/9)
Дробовик: (7)	(3/**7**/10)
Автомат: (6)	(3/**6**/9) *
Пулемёт: (7)	(3/**7**/10) *
Снайперская винтовка: (8)	(4/**8**/12)
Лазерный пистолет: (С)	(4/**С**/С)
Лазерная винтовка: (С)	(4/**С**/С)
Излучатель частиц: (С)	(4/**С**/С)
Лучемёт далеков: (С)	(4/**С**/С)
Джудунский бластер: (С)	(4/**С**/С)

* Этот урон подразумевает короткую очередь в одну-три пули. Как правило, стрельба длинными очередями редко вообще кого-то задевает – в цель попадают те же одна-две-три пути, а остальное рассеивается вокруг.

ГЛАВА ТРЕТЬЯ
Я МОГУ СРАЖАТЬСЯ С МОНСТРАМИ, Я НЕ МОГУ СРАЖАТЬСЯ С ФИЗИКОЙ

БОЙ

В приключениях Доктора споры редко решают силой. Конечно, злодеям могут быть по душе драки и стрельба, но Доктор и его спутники почти никогда не берут в руки оружия (в отличие от более милитаристских служб, вроде UNIT и Торчвуда). Скорее всего, в ходе приключения будет мало боёв, но порой вам всё же придётся вышибать клин клином.

К счастью, бой отыгрывается так же, как любой другой конфликт. Это не просто стрельба друг в друга. Если пришельцы наставили на вас пушки, это ещё не значит, что вы должны стрелять в ответ. У Доктора есть оружие посильнее – его мозги и язык, ведь он очень умён и умеет убеждать.

ПУШКИ - ЭТО ПЛОХО

Мы не собираемся убеждать вас, что оружие – это плохо. Оружие – это опасно, оружие убивает, и им нельзя размахивать попусту – это просто факт. Оно часто будет появляются в конфликтах, но Доктор очень редко (не будем говорить «никогда» – за две тысячи лет это случалось один или два раза) не обращает его против своих врагов.

Относитесь к оружию в игре так же, как в реальной жизни – его стоит бояться и обращаться с ним осторожно. Стрельба пугает и создаёт много шума. Огнестрельное ранение не похоже на то, что показывают в кинобоевиках – подстреленный теряет много крови, может лишиться чувств, испытать шок или даже погибнуть. Вы не киберчеловек, и не сможете встречать пули грудью. Плохие парни часто хватаются на оружие и применяют силу, но есть немало способов не дать им нажать на спуск, и хватает вариантов справиться с ними, не прибегая к насилию.

У меня есть план: лучший способ избежать перестрелки – это сделать так, чтобы её не случилось. Избежать боя. Для этого есть немало способов, особенно если ваш герой – не солдат. Если вы – учёный или мастер-золотые руки, то сможете придумать, как сделать оружие врага бесполезным. Помните, как Доктор брал на абордаж корабль императора далеков, чтобы спасти Розу? Залезть на корабль далеков – почти самоубийство, но капитан Джек модифицировал трибофизический волновой макрокинетический экстраполятор Сливинов, чтобы окружить ТАРДИС энергетическим полем, что позволило Доктору поговорить с далеками, не боясь, что его уничтожат, не дав раскрыть рта. Вы можете собрать *прибор*, что будет забивать частоты, временно ослеплять врагов или делать что-то в этом духе.

Кошки-мышки: второй способ избежать боя – не попадаться врагу на глаза. Мало что так же захватывает дух, как тихое проникновение на базу пришельцев. Напряжённые перебежки из комнаты в комнату, игра в прятки с патрулями, охранниками и датчиками создают немало драматичных возможностей.

Если вам нужно попасть в хорошо защищённую крепость, вам вовсе не обязательно вооружаться до зубов и вламываться туда во главе отряда коммандос из UNIT. Доктор так не поступает. Конечно, вы можете сделать и так, но куда безопаснее будет действовать скрытно и попытаться унести ноги до того, как вас обнаружат, не рискуя жизнями друзей и врагов в лобовой атаке.

Заговаривание зубов: «Постой. Перед тем как ты выстрелишь или сделаешь ещё что-то, о чём будешь жалеть, послушай меня...» Доктор делал так много раз – принимался болтать с тем, кто чуть не начал стрелять в него. Иногда это помогало просто отвлечь врага, а иногда – убедить его в том, что он поступает неправильно. Такая ситуация отыгрывается по обычным правилам конфликта.

Если вам не удалось прокрасться куда-то скрытно, а ваши *приборы* не сработали, остаётся только говорить. Как вы помните, *болтуны* ходят раньше *бойцов,* так что вы можете успеть убедить врагов найти лучшее решение прежде, чем они начнут палить.

В случае успеха речь персонажа может поколебать уверенность противника, пусть и всего на миг. Чем успешнее будет бросок, тем лучше герою удастся заболтать врагов – возможно, он выиграет всего пару секунд, а возможно – уговорит противника опустить оружие. Иногда даже убедить врага взять вас в плен – меньшее зло по сравнению с гибелью, ведь вы всегда сможете попытаться сбежать, а сбегать, будучи уничтоженным, затруднительно.

Отвлечение: иногда проще не заставить врага перестать стрелять, а чем-то отвлечь его и сбежать. Можно просто ткнуть пальцем в другого человека и сказать, что виноват он (что создаст проблемы невиновному – Доктор так не делает), можно на миг ослепить врагов или сделать что-то ещё, что позволит вам сбежать.

Вывести пушки из уравнения: если оружия не будет, то и беспокоится не о чем. Оружие очень опасно, и если вы найдёте способ вывести его из строя, врагу придётся выдумывать другой способ действовать против вас. Увы, Доктор давно понял, что такой «другой способ» часто бывает наготове, а пули редко хорошо работают против существ, с которыми он сталкивается. Энергетические поля, фильтры восприятия (если враг не увидит вас, то и стрелять не будет), попытка заманить врага туда, где его пальба привлечёт нежелательное внимание... например, полиции.

ГЛАВА ТРЕТЬЯ
Я МОГУ СРАЖАТЬСЯ С МОНСТРАМИ,
Я НЕ МОГУ СРАЖАТЬСЯ С ФИЗИКОЙ

Звонок в полицию: как спрашивал Банто из магазина DVD-дисков, «Почему никто просто не позвонит в полицию?» Да, на чужой планете так не сделаешь, но услышав выстрелы на современной Земле, нужно оповестить властей. Это очень полезно, если на вас безоружных нападают вооружённые инопланетяне, и чуть менее полезно, если нападаете вы. Если обстановка накалится, в дело может вмешаться и UNIT.

Мы сдаёмся: развернувшийся и побежавший рискует получить пулю в спину. Порой гораздо проще сдаться и позволить взять себя в плен. Вы всегда сможете придумать, как сбежать. Более того – плен может быть частью вашего замысла.

В укрытие!: иногда лучшее, что можно сделать – это шлёпнуться на землю, прыгнуть за какой-нибудь достаточно прочный предмет и надеяться за лучшее. Часто это поможет вам выиграть несколько драгоценных секунд на то, чтобы продумать план Б.

Если враг открывает огонь, не дав вам отвлечь или заговорить себя, вы сможете только сбежать или прыгнуть в укрытие. Доктор способен на такое, что мы не в силах вообразить, но даже он не пуленепробиваемый (хотя он знает, как с помощью любимой отвёртки создать звуковую волну, что остановит пули).

Когда начнут свистеть пули и трещать лазеры, персонажи могут использовать свою *координацию* и *атлетику* (а также подходящие черты) и успешно занять укрытие, если их бросок будет лучше, чем тот, что предприняли враги для стрельбы.

Беги со всех ног!: при встрече с многочисленными и непобедимыми врагами, лучше всего убегать. По крайней мере, это даёт второй шанс.

Это самый простой образ действий, хотя враг может оказаться упорным и начать погоню (см. раздел **«Погони»** на стр. 98), не говоря уже о том, что на бегу может понадобиться уклоняться от пуль (см. пункт **«В укрытие!»**).

Перестрелка: отчаянные времена требуют отчаянных мер, и хотя Доктор очень редко поднимает оружие на живых врагов, его спутники частенько дают отпор приближающимся инопланетянам. Особенно верно это в случае солдат UNIT и всегда готовых пострелять агентов Торчвуда.

Если персонаж решил дать врагу бой и держит в руках оружие, у него есть два пути. Во-первых, можно вести огонь на подавление. При этом герой не целится по врагов, а просто палит в их сторону. Вряд ли он кого-то заденет, но шквалом огня загонит их в укрытия. Цели могут предпринимать броски *силы + решительности*, чтобы набраться духу высунуться из укрытий и палить в ответ.

Второй вариант действий – персонаж может решить, что ему не оставили выбора, и начать бить прицельно. Такая ситуация отыгрывается как длительный конфликт (см. стр. 80).

Само собой, что если самые горячие головы решили пострелять, менее боевитые не обязаны заниматься тем же самым. Например, пока капитан Джек и выжившие на Спутнике 5 строят баррикады и отстреливаются от далеков, Доктор собирает излучатель дельта-волн. Бойцы сдерживают врага, но все остальные могут делать что угодно – перевязывать раненых, искать выход, собирать *приборы*, взламывать компьютеры и т. д.

УКЛОНЕНИЯ И УКРЫТИЯ

Спрятаться за чем-нибудь прочным – лучший образ действий в ситуации, когда вокруг свистят пули, а лучи смерти превращают людей в горстки синего пепла. Укрытие полезно потому что, во-первых, скрывает вас, снижая шанс на попадание, а во-вторых, защищает вас, снижая урон.

Представьте, насколько персонаж защищён укрытием. Чем большая часть тела спрятана, тем сложнее по герою попасть. Если враг будет специально целиться в оставшиеся незащищёнными части тела, он получит штраф на свою стрельбу.

НАСКОЛЬКО СКРЫТА ЦЕЛЬ	МОДИФИКАТОР
Цель скрыта на треть (ноги по колени, либо цель стоит на коленях)	-2
Цель скрыта на две трети (видны только голова и плечи, либо цель лежит на полу)	-4
Цель полностью скрыта	-10

Если атакующий не целится в открытые части тела цели, а просто стреляет, у него есть шанс попасть, но укрытие может защитить того, кто в нём прячется.

НАСКОЛЬКО ХОРОШО УКРЫТИЕ ЗАЩИЩАЕТ?

При стрельбе по человеку, что прячется в укрытии, урон снижается в зависимости от того, насколько прочно укрытие – некоторые преграды могут получить очень много урона, прежде чем падут.

Сперва определите, насколько цель укрыта и, куда пришлось попадание броском к10 (см. таблицу в разделе **«Куда приходится удар?»** на стр. 86). Если выстрел пришёлся на незащищённую укрытием часть тела, рассчитайте урон по общим правилам. Если попадание должно угодить в защищённую укрытием часть тела, персонаж получает ранение только если урона достаточно, чтобы пробиться через укрытие (прочность укрытий см. ниже).

Пример: *если робот-рыцарь выстрелит в Робина Гуда из своего дезинтегратора, что наносит четыре очка урона, а тот успеет нырнуть за частокол, «впитывающий» одно очко урона, то сам Робин получит лишь три очка. Прочность частокола – пять, стало быть он может получить ещё четыре очка урона, после чего будет уничтожен.*

Если бы Робин прятался за замковой стеной, то вообще не получил бы урона, ибо её очки брони превосходит урон дезинтегратора – весь урон бы вычелся из её прочности.

Если укрытие очень велико, и шанс подстрелить того, кто за ним прячется, ничтожен, ведущий может предложить потратить очки истории, чтобы всё-таки попасть!

Броня

Носимая броня работает подобно укрытиям и так же снижает урон. Как правило, она спасает только от пуль и других «вещественных» поражающих элементов. Лазерное и другое энергетическое оружие (то есть всё, обладающее смертельным уроном) легко пробивается через бронежители, хотя энергетические поля могут спасать от чего угодно.

Инопланетная броня, вроде далеканиума и силовых полей описана в **главе V «Эти странные, странные существа»**.

ТИП БРОНИ	ОЧКИ БРОНИ
Кожаная куртка	1
Бронежилет	4
Броня полицейского спецназа	8
Средневековый латный доспех	8

ТИП УКРЫТИЯ	ОЧКИ БРОНИ	ПРОЧНОСТЬ УКРЫТИЯ
Деревянное	1	5
Кирпичная стена	10	50
Бетонная стена	15	70
Стальная стена	30	250

ИНЫЕ ИСТОЧНИКИ УРОНА

В этой опасной вселенной раны наносят не только мечи, кулаки и пули. Что происходит, если персонаж упадёт с высоты? А если злодей заманит его в ловушку, где со всех сторон полыхает огонь?

Падение: упасть можно, карабкаясь куда-то, неудачно прыгнув через пропасть или препятствие. Урон от удара о землю зависит от высоты падения. Если вы просто перелезали через забор и свалились, урона не будет – по крайней мере, физического. Ведущий может *оглушить* совсем неудачно упавшего героя, если тот ударился головой.

Урон же от падения с настоящей высоты легко подсчитать. Например, падение с пяти метров принесёт пять очков урона. *Плохой* результат бросков, связанных с лазаньем, прыжками или бегом, наносит одно очко урона за каждый метр падения. Это значение падает вдвое при *провальном* или увеличивается в полтора раза при *катастрофическом* результате. Этот урон отражает, что персонаж мог за что-то ухватиться, как-то замедлить своё падение или – в случае *катастрофического* результата – приземлится очень неудачно или рухнуть на что-то острое.

Столкновения: большинство транспортных средств созданы так, чтобы защищать пассажиров (за исключением мотоциклов и других видов транспорта, где водитель открыт всем ветрам). Если персонаж врезается во что-то на большой скорости или в него врезается что-то на большой скорости, урон будет равен количеству областей, которое движущийся участник столкновения преодолел в ходе своего последнего действия. К примеру, если персонажа собьёт машина, что в своё последнее действие проехала восемь областей, тот получит восемь очков урона (если предпримет бросок для уклонения и получит *плохой* результат; при *провальном* или *катастрофическом* результате урон, соответственно, ополовиниться или вырастет в полтора раза). Если же машина, что имеет четыре очка брони и проехала восемь областей, врежется в кирпичную стену, все пассажиры получат четыре очка урона.

Утопление: утопление подобно падению – это результат проваленного броска. Персонаж начинает тонуть, если не сумел выплыть или задержать дыхание в затопленном помещении. Лишиться воздуха очень неприятно (если только вы не Джек) и зачастую смертельно. *Плохой* результат означает, что тонущий получает восемь очков урона (обычно по *силе* и *решительности*). *Провальный* снижает урон до четырёх – подразумевается, что герой просто наглотался воды, но вполне в силах попробовать выплыть ещё раз. *Катастрофический* результат оборачивается *смертельным* уроном – хочется верить, что у вас ещё остались очки истории... Если персонаж оказался пойман в затопленной водой комнате, он будет получать урон каждые десять секунд (или около того), пока не найдёт способ выбраться. Ведущий может проявить снисходительность и лишить персонажа сознания для того, чтобы позже он очнулся в плену, но живым.

Огонь – штука коварная, особенно при сильном пожаре. Главное в борьбе с огнём – не загореться самому. Неважно, бежите вы из полыхающего здания, пытаетесь сбить с себя пламя или спасти брошенный в камин важный документ – отыгрывается это одинаково.

Ведущий может менять сложность бросков, если огонь особенно жарок, но провал всегда означает, что вы загорелись – например, вспыхнула ваша одежда или что похуже. *Катастрофический* результат наносит *смертельный* урон – пламя быстро охватывает жертву. *Провальный* или *плохой* результат подразумевают просто ожоги, приносящие четыре или восемь очков урона соответственно. Помните, что и здесь вам могут помочь очки истории.

Холод и жара: воздействие холода целиком зависит от того, насколько низка температура и насколько персонажи подвержены ей – урон определяется ведущим. Героям придётся предпринимать броски *силы* и подходящих умений (обычно *выживания*) и черт. Такие броски могут повторяться каждый час (или чаще, если вокруг стоит мороз как на Волаг-Ноке), так что персонаж будет постепенно терять характеристики, пока не замерзнет до смерти.

Подобным образом отрабатывается воздействие жары – например, если персонажи остались под палящим солнцем в пустыне или испытали на себе жар Пировайлии. Ведущий может аналогично назначить наносимый жарой урон и требовать бросков *силы* + *выживания*, чтобы его избегать.

ЧРЕЗВЫЧАЙНЫЙ ХОЛОД И ЖАРА

Температура	Урон
Выше 55 °C	5 очков каждые пять минут
Выше 45 °C	3 очка каждый час
Выше 30 °C	1 очко в день
Ниже -5 °C	1 очко в день
Ниже -20 °C	3 очка каждый час
Ниже -40 °C	5 очков каждые пять минут

Числа в таблице приблизительные и подразумевают, что у персонажей нет подходящей одежды и защитного снаряжения. Ведущий может свободно корректировать их, чтобы подогнать под обстоятельства.

Радиация – опасная, невидимая и смертельная штука. Персонажи будут редко сталкиваться с источниками высокой радиации, но мы дадим некоторые советы на тот случай, если вас занесёт на АЭС, которую собрался взорвать мстительный младший брат агента времени.

Радиация изменяется в бэрах (БЭР – биологический эквивалент рентгена; кто сказал, что игры не могут быть познавательными?) Чем больше бэр нахватал персонаж, тем серьёзнее урон. К примеру, в ректоре АЭС без защиты можно набрать 500 бэр в час, облако радиоактивных осадков выдаёт 1000 в час, а взорвавшийся реактор принесёт по две тысячи всем, кто окажется на станции в миг происшествия. Воздействие таких уровней радиации в течение часа смертельно (хотя специальный костюм снижает дозу вдвое). Так или иначе, 500 бэр принесут вам 6/**12**/18 очков урона (при *провальном*, *плохом* и *катастрофическом* результате соответственно) и отправят в больницу на долгие недели.

Вакуум: выходить в космос без скафандра – верный путь в один конец. Авторы научной фантастики поразному описывают воздействие вакуума – от удушья и взрывной декомпрессии до мгновенного замерзания в холоде космоса или страшных ожогов, вызванных прямым воздействием солнца. Мы знаем, что смерть в вакууме не так страшна, как нас иногда пытаются убедить, и потому отыгрывается как утопление (см. выше). *Катастрофический* результат в попытке не дышать (помните, что сперва нужно выдохнуть) в вакууме будет *смертельным*, а *плохой* и *провальный* принесут восемь и четыре очка урона соответственно – это лёгкие пытаются бороться с давлением. Броски нужно повторять каждые полминуты, а их сложность – постоянно возрастать (никто не может задержать дыхание навечно!)

ГЛАВА ТРЕТЬЯ
Я МОГУ СРАЖАТЬСЯ С МОНСТРАМИ,
Я НЕ МОГУ СРАЖАТЬСЯ С ФИЗИКОЙ

ПОРАЖЕНИЕ В ПСИХИЧЕСКОМ КОНФЛИКТЕ

Нашим героям грозят не только физические опасности, но и ужас, что может подточить волю или сломить разум. Как правило, такие ситуации также разрешаются конфликтом, провал которого означает, что персонаж был взят под пси-контроль, напуган, одержим или пострадал как-то ещё. В более проработанных психических конфликтах персонаж может наносить и получать «урон», как в физических. За наносимый урон отвечает не *сила*, а *находчивость* или *решительность*. Урон может увеличиваться за счёт специального оборудования, вроде МИТРА – по решению ведущего.

Единственное различие – этот урон временный и, как правило, бьёт по *решительности*. Падение *решительности* до нуля означает, что персонажа оставила воля к сопротивлению, либо он просто потерял сознание. Полученный урон быстро восстанавливается, но если он был очень велик, то может отозваться долговременными психическими травмами, выраженными в виде вредных черт.

СТРАХ

Столкнувшись с невыразимыми ужасами вселенной, немудрено испугаться, и дрожать в страхе могут не только невинные жители. Большая часть пришельцев, что встретятся персонажам, будут жуткими, и выступить против них без дрожи в коленках сможет только настоящий храбрец.

Столкновение с чем-то страшным – это тоже конфликт. Особенно жуткие инопланетяне будут иметь черту *Фактор страха*, что влияет на *харизму* и *решительность* обладателя. Персонаж должен противопоставить им свою *решительность* и *находчивость*, плюс возможный бонус за черты (например, *Храбреца*). Помните, что *Фактор страха* работает только если обладатель сам намеренно пытается напугать.

Если персонаж побеждает с конфликте он может действовать по общим правилам (хоть и может быть немного напуган). Если же он проигрывает, то может только стоять на месте и вопить. *Плохой* или *катастрофический* результат могут отправить героя в обморок, заставить бежать в ужасе или потом месяцами страдать от ночных кошмаров.

Пример: *Клара крадётся по хранилищам банка Карабраксос, гадая, куда запропастился Доктор. Она сворачивает за угол и видит Считывателя, выискивающего виновных. Девушка напугана – она видела, что бывает с жертвами Считывателя – и бросает* ***решительность*** *+* ***находчивость*** *против его* ***решительности*** *+* ***харизмы****. Считыватель не видит Клару, поэтому его* ***Фактор страха*** *не работает. Девушка успешно решает конфликт и собирается прокрасться по коридору и убежать. Увы, тут Считыватель понимает, что не один, поворачивается, видит нарушительницу и ревёт. Клара замирает в ужасе. Ей снова нужно бросать кубы, но теперь пришелец заметил её и пытается напугать, так что получает бонус за свой* ***Фактор страха****! У Клары выпадает провал, и она замирает в ужасе!*

ЗАСТЫНЬТЕ!

Во многих приключениях Доктора порой происходит нечто настолько взрывающее мозг, что герои впадают в шок и могут только стоять и таращить глаза. К примеру, персонажи сталкиваются с группой людей, пытающихся захватить мир. Они встречаются с лицом к лицу, и тут злодеи расстёгивают молнии у себя на лбах, и оказываются шайкой Сливинов, нарядившихся в костюмы из кожи!

Теоретически, игроки могли бы использовать эти пять-десять секунд драматичной паузы для того, чтобы сбежать, напасть на врага или предпринять что-то ещё, пока пришельцы барахтаются в своих «нарядах». В столь важные и шокирующие мгновения ведущий может постановить, что персонажи игроков так поражены, что застывают на месте и ничего не могут делать в ходе этой сцены драматичного откровения.

Если кто-то из героев всё же хочет действовать, он должен потратить очко истории, если ведущий это позволит. Но если в мгновения драматичного откровения персонажам ничего не угрожает, это сделает сцену более «киношной».

ОДЕРЖИМОСТЬ

Во вселенной хватает существ, способных поработить персонажа и управлять его телом и мыслями. Живое солнце системы Тораджи превращало людей в опасных агентов, полных мыслей о мщении, а Зверь, захвативший Тоби Зеда из Базы-убежища 6, сделал его вместилищем своего сознания.

Защита от пришельцев, пытающихся захватить вас разум – это обычный конфликт, где *решительность* + *красноречие* врага противопоставляется вашей *решительности* + *находчивости* (если попытка захвата представляет собой поединок разумов) или *решительности* + *силе* (если дело в чистой силе духа). В бросках применяются все подходящие черты с обеих сторон. Победив в конфликте, персонаж сохраняет свои рассудок в целости и неприкосновенности. Проиграв, он может потратить очко истории на то, чтобы сохранить власть над собой. Если очков истории не осталось, он подчиняется контролю пришельца, и должен делать то, что скажет ведущий.

Персонаж может вернуть себе власть над собой на несколько секунд – например, переборов контроль, не спустить курок, попытаться передать друзьям коварные планы врага или рассказать, как победить. Это не бывает легко, но ведущий должен позволяет такие «проблески», если это идёт на пользу сюжету.

Как же сбросить ярмо рабства? Для того нужно потратить очки истории, но если противник взял вас под контроль, скорее всего, у вас уже кончились эти очки, так что остаётся рассчитывать на друзей. Они могут передать вам свои очки, произнеся пламенную речь, отыгрыв разговор, что напомнит вам, кто вы такой или сделав что угодно, что может вам помочь.

ПОРАЖЕНИЕ В СОЦИАЛЬНОМ КОНФЛИКТЕ

Иногда у вас просто заканчиваются аргументы. Проигрыш в таком конфликте не грозит вам синяками, но вы теряете лицо и уважение окружающих, либо возможность убедить собеседника в своей правоте. *Катастрофический* результат означает, что вы можете усомниться в своих словах и задумаетесь над чужими доводами.

Представьте такой конфликт как обычную драку, в которой вместо кулаков и грубой силы в ход идут мозги и слова.

Конфликт отыгрывается почти как бой, просто игроки применяют подходящие ораторские и психические умения вместо боя и меткости. Здесь также можно «уклоняться», как в бою, применяя подходящие умения, и даже получать «урон»! Конечно, это временный урон, что понижает характеристики персонажа (обычно *решительность*) лишь до конца конфликта. Такое понижение характеристик работает как обычный урон, только бьёт он не по телу, а то гордости, ходу мыслей и репутации.

Персонажи могут сдаться и убежать, либо бороться, пока характеристики не упадут до нуля – в таком случае считается, что персонажи были переубеждены или унижены. Урон характеристикам восстанавливается сразу после конфликта, но страшное унижение или потеря могут обратить людей против вас, а очень большой урон – принести вредные черты. Наносимый урон зависит от *находчивости* персонажа (в поединке умов) или его *харизмы* (если требуется кого-то обаять). Каждое очко одной из этих характеристик в бою оборачивается очком урона – так же как в случае с *силой* и *меткостью* в обычных боях.

Пример: *Кейт Стюарт и Осгуд ведут переговоры с зигонами, а Доктор контролирует процесс. Это считается социальным конфликтом, в котором обе стороны полагаются на* ***харизму + красноречие*** *против* ***решительности + красноречия*** *противника. Стороны обмениваются аргументами, понижая противнику* ***харизму*** *или* ***решительность****, пока характеристика не упадёт до нуля. Если это случится, дебаты стихают, придя к тому решению, что навязывал победитель. Характеристики всех участников восстанавливаются.*

ИСЦЕЛЕНИЕ

Как правило, ранения и сниженные характеристики восстанавливаются между приключениями. Время идёт, люди выздоравливают. Увы, некоторые раны не обходятся без последствий – если персонаж потерял много очков характеристик, ведущий может дать ему вредную черту.

К примеру, если персонаж в важный миг оказался заперт на космическом корабле во тьме с ползающими вокруг пришельцами и так перепугался, что потерял много *решительности*, у него может развиться *Фобия (Темнота)*. Если какая-либо характеристика упадёт до нуля, это почти точно должно произойти.

Если герою нужна медицинская помощь, чтобы вернуться в гущу событий, обладатель умения *медицина* может подлатать товарища. Бросок *медицины* восстанавливает одно потерянное очко характеристики при *успешном* результате, два – при *хорошем*, три – при *фантастическом*. Ведущий может изменить эти числа в случае особо тяжёлых ранений или при работе с представителем незнакомого биологического вида.

Такое медицинское вмешательство может помочь одному ранению только один раз. Например, если ваш герой упал с высоты и потерял очко *координации*, кто-то может подлечить его и вернуть это очко. Но если бросок врача не удастся, он не сможет попробовать ещё раз, пока пациент не получит ещё одно ранение. Если же вы позже получите ещё два очка урона, а врач добьётся *фантастического результата*, вы восстановите все три потерянных очка.

Если врача нет, а медпомощи ждать неоткуда, раны будут заживать сами – за один полный день отдыха восстанавливается одно очко. «Отдых» подразумевает, что персонаж не должен делать ничего более утомительного, чем приготовление чашки чаю.

Как правило, с завершением приключения все ранения исцеляются, а характеристики – восстанавливаются. Исключение – двух- и трёхсерийные приключения, в перерывах между которыми проходит очень мало времени. В таких условиях ранения сохраняются или заживают лишь частично – по решению ведущего.

МНОГОЧИСЛЕННЫЕ РАНЕНИЯ И ПОНИЖЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

Может случится, что ваш герой потеряет много очков характеристик. Когда характеристика падает до нуля, персонаж лишается возможности её использовать.

Нулевая внимательность

Одно или несколько чувств персонажа были повреждены, что не позволяет ему воспринимать окружение и нормально с ним взаимодействовать. Он может не осознавать, что происходит вокруг или даже общаться.

Нулевая координация

Персонажа шатает и трясёт, будто он здорово перебрал в местном пабе. Он будет постоянно падать, спотыкаться обо всё подряд, хвататься за стены и всё опрокидывать. Возможно, ему лучше просто сесть и надеяться, что это пройдёт.

Нулевая находчивость

Такое будет происходить нечасто, но обычно подразумевается, что персонаж так устал или растерян, что просто не в состоянии мыслить здраво или делать умозаключения. Он может творить глупости, без сомнений следовать идиотским приказам или бездумно верить чужим словам.

Нулевая решительность

Персонаж сдаётся, признает поражение и ничего не хочет делать. Он готов выслушать чужие предложения и может делать то, что ему скажут, но не более того.

В ответ на многочисленные приказы или просьбы он может и вовсе наброситься с кулаками на кого угодно.

Нулевая сила

Персонаж без сил опускается на пол и не способен даже встать. Такого героя можно нести, но сам он не сможет ни помочь себе, ни защитить себя.

Нулевая харизма

Персонаж может лишиться чувств или возможности говорить до тех пор, пока не отдохнёт или не получит медицинскую помощь. Если он в сознании, то будет отказываться говорить с кем бы то ни было, отвергать саму возможность общения, ибо все вокруг кажутся опасными.

Характеристика, упавшая до нуля, – это очень плохо. Столь серьёзная травма может вылиться во вредную черту. Если две или больше характеристики упадут до нуля, всё станет ещё хуже. Три или более «нулевые» характеристики сделают персонажа почти беспомощным, что легко приведёт к гибели.

СМЕРТЬ ИЛИ РАССТАВАНИЕ С ТАРДИС

Большое количество урона или попадание *смертельного* оружия могут положить конец приключениям персонажа, у которого кончились очки истории. Если вам кажется, что это сурово, ведущий может постановить, что герой не погиб, а лишился сознания или попал в плен, либо позволить другому персонажу потратить очки истории, чтобы спасти товарища.

Тем не менее, если персонаж получит несколько ранений, а три или более его характеристики упадут до нуля, он может погибнуть. В таком случае ведущий может предложить игроку согласиться на черту *Домосед* в обмен на очки истории, что помогут отчасти залечить раны персонажа (см. раздел **«Это просто царапина!»** на стр. 104). Так герой окажется в беспамятстве (а возможно – и в плену), но живым.

Черта *Домосед* отражает, что ранения отбили у героя вкус к приключениям. Он может продолжать путешествовать в ТАРДИС, но явно не будет получать от этого удовольствия.

Если он снова будет так же сильно ранен, его черта *Домосед* может из малой стать большой, поскольку столь неизменная угроза жизни ещё больше гасит в герое страсть к странствиям.

Если такое происходит в третий раз, персонаж покидает ТАРДИС. Он может попросить вернуть его домой или отправить в то место и время, где он будет счастлив, но после этого он покидает игру. Игрок должен создать нового персонажа.

Спутники могут и погибнуть, но куда чаще они покидают ТАРДИС по своей воле или в силу обстоятельств, что создают ведущий и игрок, чтобы «сюжетно» убрать героя из повествования. Такой персонаж может вернуться в будущем, но разве что в качестве «камео».

Если персонаж пал смертью храбрых, новый герой этого игрока получает дополнительные очки истории при создании, либо другие бонусы, что поощрят игрока за то, что он был готов пожертвовать своим альтер-эго ради красивого сюжета.

ПОГОНИ

Доктор однажды сказал, что страх – это суперспособность, что позволяет лучше драться и убегать. Во всех приключениях Доктора ужасно много беготни. Так как же воплотить это в игре и как определить, смогли ли ваши герои сбежать от преследователей?

ДВИЖЕНИЕ

Как правило, персонажи могут перемещаться из одного места в другое безо всяких проблем. Бросать кубы нужно только, если какие-то обстоятельства затрудняют перемещение, или в случае погони.

Когда перемещение становится важно, мы начинаем мерить расстояния в *областях*. Конкретный размер области неважен. В разных обстоятельствах это может быть квадрат три на три (при перемещении пешком) или тридцать на тридцать метров (когда вы за рулём) или даже ещё больше (например, в космосе). За одно действие вы можете преодолеть количество областей, равное вашей *скорости*.

Скорость пешехода равна его *координации*. Например, если ваша *координация* равна трём, вы за ход можете пешком преодолеть три области. Очень просто! Черты могут изменить это количество – например *Беги со всех ног!* или *Медленный* (что обычна у неповоротливых, но грозных злодеев, вроде киберлюдей).

Если вы на борту техники, ваша *скорость* равна *скорости* машины плюс ваша *координация*. Более подробно о технике и её *скорости* читайте в соответствующем разделе (см. стр. 111).

На открытой местности, без препятствий и других проблем, можно двигаться свободно, не предпринимая бросков. Простые препятствия – трубы, скользкая дорога или кошка, неожиданно прыгнувшая на капот, требуют броска *координации* + подходящего умения (*атлетики*, если вы бежите, *транспорта*, если за рулём)

Вы можете двигаться быстрее, чем позволяет ваша *скорость*, но это требует броска (опять-таки *координации* и *атлетики* или *транспорта*). В случае успеха, количество областей, что вы преодолели, увеличивается на +1 (при *успешном* результате), либо на +2 (при *хорошем*), либо на +3 (при *фантастическом*). В случае провала вы замедляетесь или врезаетесь во что-то, отчего скорость падает (-1 при *провальном* результате, -2 – при *плохом*, -3 – при *катастрофическом*). Кроме того, *катастрофический* результат означает, что вы, либо ваш транспорт получает урон от столкновения или падения.

БОНУСЫ И ШТРАФЫ

Вас ждут не только ровные дороги и чистые небеса. Большинство погонь проходит по людным улицам, в лесах, в недрах космического корабля или целых лабиринтах из запутанных коридоров. Такие условия усложняют погони, но также дают игрокам новые идеи и возможности сбросить с хвоста преследователей или сократить расстояние до своих жертв.

Использование этих правил не должно замедлять игру. Просто если бегуны хотят двигаться быстрее своей обычной скорости, они должны пройти бросок, сложность которого зависит от ландшафта. Чтобы попытаться бежать быстрее по обычной улице нужно бросать против 12, а вот бег по льду куда сложнее и потребует побить сложность 21.

Провал означает, что участника погони замедляют условия среды – сам ландшафт или обильное движение. *Катастрофический* результат может означать, что машина во что-то врезалась, кто-то ударился головой о низкую притолоку, поскользнулся на льду и т. д.

ЛАНДШАФТ	МОДИФИКАТОР
Пустая дорога	6
Открытая местность, поле	9
Обычная улица со средней плотностью движения машин и пешеходов	12
Людная улица, лестницы, подземка, каменный карьер	15
Час пик, лес, приставные лестницы, обломки под ногами	18

ПОГОНЯ!

Погоня – это просто соревнование в том, кто двигается быстрее. Выстроив последовательность областей, вы можете разместить на них миниатюры, мармеладки или жетоны, чтобы обозначить, где находятся герои. В конце этой книги есть специальная таблица, которую можно распечатать вырезать, надписать и составить карту (*такой таблицы там нет, она была в старых изданиях правил* – примечание переводчика), но с тем же успехом можно использовать стикеры или подставки для пива.

В большинстве погонь участники начинают в двух или трёх областях друг от друга, хотя многое зависит от условий, в которых началась погоня.

Погоня – это длительный конфликт. Победителю удаётся улизнуть от врагов или поймать беглеца – в зависимости от того, чего он добивался. В сложных погонях могут быть свои модификаторы, но правила разрабатывались так, чтобы преследование получалось стремительным и захватывающим.

Всякий раз, когда ведущий сочтёт, что эти правила вредят игре, он может ими пренебречь. Если же вы решите ими воспользоваться они помогут вам разбить погоню на последовательность кратких, но крутых боевых раундов.

В каждом раунде вы просто сравниваете *скорости* всех участников. Взгляните на *скорость* убегающего и вычтите из неё *скорость* преследователя.

Давайте разберём все на примере. Кортни Вудс убегает по коридорам Коал-Хилл от сковокса-блицера. Её ***координация*** *равна 3,* ***координация*** *блицера – всего 2. Разница в единицу, стало быть каждый раунд Кортни увеличивает отрыв на одну область.*

Кроме того, все участники могут ускоряться, совершая броски. Сковокс бросается вперёд, выжимая из своих систем всё, Кортни тоже бежит со всех ног. Ландшафт вокруг нормальный, так что сложность бросков – 12. Блицер бросает ***координацию + атлетику****, добивается успеха и увеличивает* ***скорость*** *в этом раунде на +1. Кортни делает такой же бросок, получает* ***хороший*** *результат, так что её* ***скорость*** *возрастает на +2. Девочке удаётся увеличить разрыв сразу на две области.*

Если количество областей между персонажами упадёт до нуля, значит преследователю удалось поймать жертву. Если количество областей вырастет до шести, значит жертве удалось убежать.

В некоторых обстоятельствах – например, при очень плохой видимости или на очень людных центральных улицах – это расстояние можно уменьшить. И наоборот – при погоне в чистом поле уйти сложнее, так что количество областей, на которые нужно оторваться от преследователя, стоит увеличить.

ПОРЯДОК ДЕЙСТВИЙ

Простите за каламбур, но иногда нужно определить, кто первым **ходит** во время погони. Да, обычно вам нужно просто сравнивать *скорости* и подсчитывать разрыв, и это происходит одновременно.

Но если кто-то решит совершить *трюк* (об этом ниже) или открыть огонь, то первым действует обладатель более высокой *внимательности*. Да, *внимательности*, а не *координации*. Мало иметь быстрые ноги – нужно успевать соображать, осознавать, что происходит вокруг и как этим воспользоваться. Таким образом, первым действует обладатель более высокой *внимательности* (если только не решит действовать не-первым, сочтя, что это даст преимущество).

БОЙ ВО ВРЕМЯ ПОГОНИ

Наверняка, вы смотрели крутые боевики, где герои палят друг в друга прямо во время гонки по широким улицам, петляя между чужими машинами. Это не так просто, как кажется. Тем не менее, персонажи вполне могут пострелять друг в друга в ходе погони. Стрелять по цели впереди себя легче, чем по тому, кто бежит или едет за тобой.

Помните, что вы уже тратите действие на бег или управление машиной, так что получите штраф -2, а потом – ещё -2 за то, что цель движется (больше – если движется на очень высокой скорости) и ещё -2, если стреляете назад. Попасть будет нелегко, так что проще поднажать и догнать беглецов или вынудить преследователя остановиться.

ТРЮКИ - СДЕЛАЙ ЧТО-НИБУДЬ БЕЗБАШЕННОЕ!

Безумные и рискованные поступки делают погони круче. Если вы уверены в себе, можете решиться на *трюк* – любой поступок, что подвергает вас риску – например, попытаться перескочить забор, не сбавляя скорости, ехать на мотоцикле по тротуару или гнать на машине через торговый центр или по встречной полосе. Чем безумнее трюк, тем он сложнее, но тем полезнее он окажется в случае успеха. Игрок сам решает, что за трюк хочет исполнить, и какова будет его сложность. Он должен будет совершить бросок против этой сложности – провал означает, что персонаж рискует во что-то врезаться или упасть. В случае же успеха противнику придётся повторить трюк, чтобы сохранить статус-кво. Разница в результате (*фантастический*, *хороший*, *успешный*) между совершившими трюк может увеличить или сократить разрыв на одну область за каждый шаг разницы в результатах.

Пример: *две паукообразные бактерии преследует Клару на лунной базе. Коридоры здесь завалены разным хламом, но твари уже наступают на пятки, и девушка понимает, что нужно что-то предпринять.*

Она подбегает к куче ящиков и пытается перепрыгнуть её. Клара ловкая и быстрая, так что ей будет несложно запрыгнуть наверх и сбросить несколько ящиков вниз, чтобы преградить путь преследователям. Сэмюель, что играет за Клару, предлагает это Питеру-ведущему и заявляет сложность – 17. Тот соглашается – теперь Кларе нужно пройти бросок, чтобы трюк удался. Кости катятся по столу, к результату добавляется ***координация + атлетика*** *(Сэмюель ещё и тратит очко истории на всякий случай), и девушка легко совершает всё что требовалось и добивается* ***хорошего*** *результата. Первая из бактерий добирается до завалivших проход ящиков – теперь она должна совершить бросок против той же сложности. Ей удаётся, но результат – всего лишь* ***успешный****. Второй бактерии повезло меньше – у неё и вовсе* ***плохой*** *результат, так что её придавило одним ящиком. Таким образом, один противник вышел из игры (он потратит целый ход на то, чтобы выбраться из-под завала, а до Клары ему уже четыре области). Клара, совершая трюк, добилась результата на одну ступеньку лучше, чем её противник, стало быть, разрыв между ними возрастает на одну область.*

Вы можете совершать самые разные трюки – уклоняться, запрыгивать куда-то, сворачивать в переулки и надеяться, что преследователи потеряют вас из виду, вовсе переставать бежать и прятаться (превратив погоню в обычный конфликт – но для этого нужно, чтобы враг не видел, как вы прячетесь, а значит необходим некий отрыв от преследователей), либо совершать что-то поистине безбашенное – например, прыгать с одной крыши на другую, перебегать через рельсы под самым носом у поезда и т. д. Чем выше риск, тем больше сложность, что придётся проходить вашим врагам, а значит и больше возможный отрыв – но если вы сами не справитесь с трюком, то в опасности будет ваша жизнь!

ПОМОЩЬ В ПОГОНЯХ

Само собой, если в погоне участвует много людей, каждый делает свой бросок. Таким образом, особенно слабый бегун рискует попасться, а его товарищам придётся сбавлять скорость самим, чтобы не бросать его. Если кто-то замедляет всю группу, все они могут действовать вместе – подразумевается, что герои помогают друг другу держать общий темп. В таком случае персонажи всё равно совершают броски каждый за себя, но медленные персонажи могут получать бонусы по правилам помощи (см. стр. 76).

Пример: *мадам Вастра, Дженни и Стракс преследуют группу заводных роботов. Мадам Вастра подвернула лодыжку, отчего её* ***координация*** *(а значит и* ***скорость****) упада до 1. Стракс и Дженни не пытаются бежать быстрее обычного, так что им не нужны броски – вместо этого они помогают Вастре. Вастра пытается бежать быстрее и бросает* ***координацию + атлетику****. К этому броску она получает бонус +4 за счёт помощи от Дженни и Стракса. Силурианке выпадает* ***хороший*** *результат, что увеличивает* ***скорость*** *на +2. Они немного сократили отрыв, но меньше, чем могли бы в иных обстоятельствах.*

КРАТКО О ПОГОНЯХ

Определите исходную позицию
Решите, как далеко друг от друга участники погони – обычно в двух-трёх областях.

Рассчитайте скорость каждого участника
Скорость пешего равна его *координации*, едущего – его сумме его *координации* и *скорости* машины.

Подсчитайте разницу
Вычтите *скорость* преследуемого из *скорости* преследователя. Именно на столько областей преследователь будет сокращать отрыв каждый раунд.

Действия в погоне
Определите, не собирается ли кто-то из участников двигаться быстрее обычной *скорости*, исполнять *трюк* или сражаться. Совершите необходимые броски.

Рассчитайте получившуюся позицию
Измените разрыв в зависимости от бросков и подсчитайте расстояние между участниками Если оно меньше единицы, преследователь ловит цель. Если оно больше шести, жертва ускользает, и погоня заканчивается. Если ни то, ни другое, вернитесь к шагу 2 (не забывайте, что *скорость* персонажей могла измениться в силу ранений или повреждения транспорта).

ГЛАВА ТРЕТЬЯ
Я МОГУ СРАЖАТЬСЯ С МОНСТРАМИ,
Я НЕ МОГУ СРАЖАТЬСЯ С ФИЗИКОЙ

ОЧКИ ИСТОРИИ

Очки истории используются для того, чтобы влиять на происходящие события в свою пользу. Нередко вы вовсе не будете их использовать, но в разгар финальной битвы со злодеем, такие очки будут переходить из рук в руки быстрее, чем бутылка с соусом в придорожной закусочной. Очки истории есть не только у персонажей игроков – им обладают и некоторые злодеи (чтобы иметь возможность пережить бой, сбежать и подготовить новый злодейский план, который будут срывать ваши герои). Настоящие злодеи не были бы самими собой, если бы персонажи могли победить их, просто за счёт припрятанных в рукаве очков истории. Собственные очки делают таких врагов опаснее, а бои с ними – сложнее.

Вы уже много раз слышали словосочетание «очки истории», и даже отметили их количество на листе персонажа. Перед тем, как начать игру, ведущий должен выдать каждому участнику столько жетонов, сколько у того есть очков истории. Чтобы потратить очко, игрок просто отдаёт один жетон ведущему – так вам не придётся постоянно стирать и вписывать числа на листе персонажа. Аналогично, награждая вас за хороший отыгрыш и интересные решения, ведущий может возвращать вам такие жетоны. Очень просто. Но что всё-таки они делают и зачем нужны?

ТРАТА ОЧКОВ ИСТОРИИ

Очки истории можно расходовать, чтобы обходить законы мироздания, преуспевать там, где провал неминуем или переживать раны, что иначе отправили бы вас в могилу. Звучит полезно, не так ли?

Конечно, очки можно не только тратить, тратить и тратить! Их можно и получать – за умелый отыгрыш, вживание в роль и поступки, что продвигают сюжет и делают игру интересное. Наконец, стоит помнить, что свои очки истории есть не только у персонажей – важные предметы снаряжения тоже могут их иметь.

Очки истории используются двумя путями. Ведущий может намекнуть, стоит ли их тратить – последнее слово всегда за ним. Также он имеет право ограничить количество очков, что можно израсходовать в этом приключении или на текущей встрече. Ниже мы опишем, как и на что можно тратить очки истории.

«Я не знаю... Я в тупике»

Персонажи должны находить и сопоставлять улики, чтобы продвигаться по сюжету, подбираясь к главному злодею и кульминации. Увы, порой игроки пропускают важную деталь, заходят в тупик и просто не знают, что делать дальше. В таком случае игрок может потратить очко истории для того, чтобы ведущий слегка подтолкнул его в нужную сторону. Персонажа будто бы внезапно озаряет, и он делится своим соображением с товарищами.

«У нас всего одна попытка»

Если персонаж заранее знает, что успех определённого броска крайне важен (от него может зависеть судьба вселенной!), игрок может потратить очко истории, чтобы улучшить бросок. Герой как следует готовится, делает глубокий вдох, тратит очко истории и получает право бросить две дополнительные кости в одном броске.

Да, это не стопроцентный успех – вдруг у вас выпадут две единицы – но вероятность удачного исхода невероятно возрастает. Игрок должен решить, что стоящая перед ним задача стоит очка истории.

В случае особенно важных действий, ведущий может позволить потратить несколько очков истории на один бросок, добавляя по одному кубику за каждое потраченное очко сверх первого.

Например, если вы сбросите три очка истории, то получите две дополнительные кости за первое очко и ещё две – за два дополнительных, и бросите шесть кубов вместо обычных двух! Так много усилий могут требовать лишь самые отчаянные поступки!

«У нас ведь почти получилось!»

Порой провал оборачивается настоящей катастрофой, а то и грозит смертью. К счастью, если вы провалили бросок, то можете немного «подправить» результат и добиться успеха. Это нужно сделать сразу же после броска – прыгнуть назад по времени и исправить неудачу часовой или недельной давности не выйдет.

Как только вы узнаёте, что вам что-то не удалось, вы можете потратить очки истории, чтобы улучшить результат. Одно очко улучшает результат на одну ступень – *катастрофический* результат (что в ходе конфликта может и погубить персонажа) превращается в *плохой*, *плохой* становится просто *провальным*, а *провальный* превращается в *успешный* (см. стр. 75).

Если бросок очень важен, и вы просто не имеете права его завалить, вы можете потратить несколько очков истории, чтобы вытянуть самый чудовищный провал и превратить его в успех. Тратя по одному очку за шаг, вы можете за три очка превратить *катастрофический* результат в *успешный*.

Единственное ограничение – вы не можете улучшить результат выше просто *успешного*. В конце концов, бросок-то был провален, так что даже пять очков истории не превратят его в *фантастический* результат. Реальность можно надуть, но только слегка, иначе она лопнет!

Конечно, вы можете потратить на такой бросок больше очков, чем собирались. У злодеев тоже есть очки истории, так что важный конфликт может превратиться в соревнование «кто сколько очков потратит».

Пример: *Джорни Блу убегает по коридорам космического корабля от нескольких далеков. Один из них на ходу кричит «Уничтожить!» и открывает огонь. Ник (он играет за Джорни) пытается укрыться за переборкой и бросает кости, добавляя свою* ***координацию + атлетику****. Выпадает всего восемь. Питер-ведущий бросает кубы за далека и ему далекски везёт на шестерки – выпадает 18. Это* ***фантастический*** *результат для далека (и* ***катастрофический*** *– для Джорни Блу, которая погибнет на месте, ведь оружие далеков –* ***смертельное****). Девушка может превратиться в светящийся скелет и мгновенно погибнуть, но Ник тратит очки истории на то, чтобы спасти её от прожарки. Три очка превращают* ***катастрофический*** *результат в* ***успешный****. Но у далека есть свои очки истории, и Питер решает, что Джорни не отделается так легко – он тратит одно очко, так что успех Джорни превращается в провал.*

Ник не хочет больше тратить ценные очки и принимает четыре уровня урона от неудачно рухнувшей на свою героиню переборки – малая цена за спасение от уничтожения!

«Это просто царапина!»
Правила подразумевают, что персонажи начнут всерьёз получать ранения, только когда у них кончатся очки истории и не будет возможности избежать травм (потратив очки, чтобы «подправить» результат броска, как описано выше).

Тем не менее, персонажи могут принять ранение – например, чтобы получить очки истории за повышенную драматичность происходящего (см. стр. 106).

Как правило, ранения проходят между приключениями, если только ведущий не решит, что травма была особенно серьёзна и не может пройти быстро (и может даже принести с собой вредную черту). Ведущий может позволить игрокам «выкупать» ранения очками истории, если персонаж получил передышку или открыл в себе второе дыхание перед финалом. Это будет особенно уместно в двух- и трёхсерийниках, где у героев почти нет времени на отдых.

Каждое потраченное очко истории восстанавливает половину очков характеристик, потерянных из-за ранения или поражения в конфликте (и округляйте на этот раз **вверх**, мы будем щедры).

Пример: *Дэнни пропустил несколько ударов и потерял пять очков характеристик. Он тратит очко истории, чтобы восстановить три (два с половиной с округлением вверх). Игрок может выбрать, какие характеристики восстановятся, но должен дать вменяемое объяснение (второе дыхание, мрачная решимость, пятиминутная передышка, славная чашка чая или что-нибудь в таком духе).*

«Сделай что-нибудь удивительное!»
Порой Доктор совершает что-то невероятное, а когда ставки поднимаются, на такое способны и его спутники. Вспомните, как Доктор навечно заточил Семью крови в разных точках вселенной, как Роза впитала сердце ТАРДИС, чтобы обратить флот далеков в прах, как Доктор сумел сбежать из Пандорики, скакнув назад во времени и отдав Рори звуковую отвёртку, чтобы тот смог освободить Доктора и дать ему возможность скакнуть назад во времени и отдать ему звуковую отвёртку. В игре возможно всё – за свою цену. Как же именно и какова цена?

К примеру, готовя игру, ведущий может поговорить с игроком-Доктором. Вместе они приходят к заключению, что лучшим концом для Семьи крови будет драматичная гибель.

Пока что они не знают, какая именно, но это будет значительное событие, что потребует много очков истории от Доктора. У ведущего уже есть отличная идея для приключения – временно сделать Доктора обычным человеком. Это создает чудесный сюжет, поддаст в него напряжения и обеспечит опасности. В обмен ведущий обещает не пожалеть очков истории в нужный миг, чтобы Доктор смог одолеть своих недругов в финале.

Иной пример – ведущий обсуждает с игроком-Доктором конец прошлой игровой встречи, где Рори превратился в автона, Эми погибла от его рук, а Доктор угодил в Пандорику. Ведущий выдает Доктору очки истории, пользуясь которыми, нужно спасти вселенную, понимая, что Повелителю времени придётся пойти на самопожертвование, чтобы выполнить такую задачу.

Надеемся, эти примеры показали вам, как всё работает, не ударяясь в точные числа и подробности. Вкратце – если ваш герой совершает нечто отважное, значимое или самоотверженное, что делает историю лучше, ведущий должен наградить его очками, что тот сможет потратить на новые драматичные подвиги.

«Погодите, у меня идея!»

Вот мы и подошли к самому интересному. Очки истории позволяют вам изменять сюжет, чтобы спасать своих героев. Чем более невероятное событие вы хотите ввести, тем больше очков истории придётся потратить. Это может быть что угодно – главный злодей решит, что не хочет убивать пленников, потому что безумно влюбился в Клару с первого взгляда, ТАРДИС может вовремя прийти на выручку пойманным в ловушку сама, без умелого пилота. Возможности безграничны. Впрочем, каждую заявку должен одобрить ведущий, и он же назначает цену. Возможно, он решит, что ваша идея невозможна и отредактирует её, и в Клару влюбится не главный злодей, а начальник его охраны – это более вероятно и меньше рушит историю. Это даже может создать неожиданный поворот!

«Что это ты мастеришь?»

Некоторые предметы и устройства очень важны для сюжета – их называют *приборами* (курсив тут не зря!). *Приборы*, такие как ТАРДИС или звуковая отвёртка Доктора, имеют собственные очки истории, что может использовать тот, кто применяет *прибор*.

Прибор с очками истории порой может выходить за рамки своего обычного функционала. К примеру, звуковая отвёртка может открывать двери, но кроме того, способна на множество других вещей, не ограниченных взломом замков и передачей звуковых волн – к примеру, в паре с микроволновкой она может передать сигнал в космос. Очки истории, потраченные на такие свершения, берутся из собственного запаса *прибора*, а не персонажа, хотя персонаж или ведущий могут добавить очков от себя, если последний сочтёт

РУКОВОДСТВО ПО ОЧКАМ ИСТОРИИ

Так сколько именно очков истории персонаж должен тратить или получать? Ниже описано, как много очков придётся отдать, чтобы «надуть реальность» и на сколько герой может рассчитывать за продвигающие сюжет и помогающие ведущему поступки. В чрезвычайных и драматичных обстоятельствах – и по согласованию с ведущим, конечно – несколько игроков могут потратить нужную сумму очков истории совместно.

1-2 **Маленький:** небольшая жертва – небольшой результат. Вы можете вспомнить, что прямо сейчас жизненно необходимо надеть шляпу или где именно вы обронили крайне важный предмет.

3-4 **Небольшой:** такая трата довольно велика для среднестатистического персонажа, но ещё не позволит надуть реальность слишком сильно. В нужный миг вы сможете вспомнить, как именно перезапустить двигатель корабля или вынудите приспешника злодея влюбиться в вашего героя и позволить им сбежать.

5-6 **Средний:** расстаться с такой суммой будет тяжеловато, но это позволит устроить спасительный сюжетный поворот – именно в тот миг, когда персонажей взяли на мушку, в происходящее вмешивается военный отряд UNIT, либо героям открывается способ спасти своих друзей, пойдя на страшное самопожертвование.

7-8 **Серьёзный:** с этого мига персонажи начинают по-настоящему менять происходящее. За такую трату ТАРДИС материализуется вокруг героев спустя секунду после того, как их выбросили в шлюз, а получив столько очков, можно соглашаться попасть в плен и работать на злодея двойным агентом до конца приключения.

9-10 **Обширный:** столь серьёзные события редко происходят потому что кто-то получил или потратил очки истории. По уровню масштабности это сродни Розе, вобравшей в себя сердце ТАРДИС и пожертвовавшей собой (а из-за этого – и Доктором), чтобы уничтожить далеков.

11+ **Кульминационный:** мало какое событие может потребовать так много очков истории, и очень редко у персонажа будет в запасе такое количество. Тем не менее, их хватит, чтобы навсегда заточить злодеев в сердце звезды или перезапустить вселенную, а чтобы получить столько, нужно дать целой коалиции давних врагов заточить вас в неуязвимую тюрьму или превратиться в человека и изменить свою память (см. также раздел **«Сделай что-нибудь удивительное!»**).

что это поможет сюжету. Ведущий может вознаградить игрока (см. правило **«Сделай что-нибудь удивительное!»**), если *прибор* будет потерян, подвергнут опасности или пока что исчезнет из сюжета.

Всевозможные супернаучные устройства персонаж может просто мастерить из хлама, что попался под руку. *Приборы* могут делать что-то фантастическое или просто помогать истории, как например, временной-шременной детектор или анализатор, что Доктор собрал на Манхэттене. У таких устройств есть собственные очки истории, получаемые от создателя. Передача *прибора* другому персонажу – недурной способ поделиться очками истории.

Подробнее о фантастических *приборах* и способах их создавать см. стр. 113.

«Как-то так, Доктор?»
Даже самый неумелый персонаж сможет помочь, если его хорошо проинструктировать. В нашем случае, персонаж может потратить очко истории и совершить то, для чего не имеет умения, если кто-то объяснил ему, что и как делать. Это должно быть что-то простое – кому угодно под силу нажать нужные кнопки в правильном порядке, перерезать проводки правильного цвета в нужный миг или открыть дверь звуковой отвёрткой.

Если персонажу точно объяснили, что нужно сделать, он тратит очко истории и считается имеющим то же умение, что объяснявший. Штраф за неумение снимается, а броске участвуют характеристика персонажа и умение того, кто показал, что делать. Объяснения хватает на одну конкретную сцену, а результат броска не может быть лучше, чем просто *успешным*.

Пример: *ТАРДИС потеряла управление и летит в чёрную дыру, а Доктор возится с её двигателями, пытаясь устранить сбой. Он кричит Кортни, какие кнопки нажимать (и когда бить по панели управления кулаком), чтобы запустить трибофизический волновой макрокинетический экстраполятор, который сможет преодолеть притяжение чёрной дыры.*

Она вообще не понимает, что именно делает, но после объяснений Доктора это становится похоже на очередную игру со смартфона. Кортни тратит очко истории, и её умение становится равным таковому у Доктора. В броске она не может получить результат лучше ***успешного****, но этого достаточно, чтобы спасти корабль. Если позже её попросят сделать то же самое, она может снова потратить очко истории и ещё раз получить урок от Доктора, или просто признать, что она не знала, что делала и просто нажимала на кнопки (а это сработало!)*

«Ты можешь это сделать. Я знаю, что можешь»
Вы подбираетесь к финалу, обстановка всё отчаяннее, очки истории у спутников уже потрачены. Вам нужно перебежать внутренний двор на глазах у сонтаранцев, что примутся стрелять в вас, и вы знаете, что без очков истории вы обречены. К счастью, очки остались у Доктора – он успел отметиться несколькими дерзкими и потрясающими поступками и подвергал себя ужасной опасности, чтобы помочь отчаявшимся. Если бы только вы могли воспользоваться его очками...

Вы можете. В особо важных обстоятельствах персонажи могут передавать свои очки истории друг другу. Это можно обыграть пламенной и пылкой речью, несколькими вдохновляющими словами или даже поцелуем. Если это было драматично, трогательно, воодушевляюще и вдохновляюще, а игрок готов поделиться очками, вы можете ими воспользоваться, а ведущему стоит это поощрять.

ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ ИСТОРИИ

У ведущего хватает причин награждать игроков очками истории. Нередко простого достижения цели достаточно, чтобы игрок получил пару-тройку, а за хороший отыгрыш и значимые поступки положена большая награда. Отыгрыш особенно важен, так что ведущий должен его поощрять. Хороший отыгрыш и достижение своих целей (и сюжетных, и тех, что вписаны в лист персонажа, как указано на стр. 66) могут принести уже не только очки истории, но и развить умения, дать новые черты или даже повысить характеристики!

Помните, что «драматичные» и «значимые» не значит «глупые» или «опрометчивые» (если, конечно, такие не в характере вашего героя). Поощряются проявления изобретательности, отваги и – превыше всего – поступки, что делают приключение и всю игру веселее.

Ниже приведены примеры поступков, за которые игроков стоит наградить очками истории.

«Я их не брошу!»
Герои совершают героические поступки – например, рискуют своими жизнями ради друзей и подвергают себя опасности, чтобы спасти целую планету невинных людей. Скорее всего, у ваших персонажей часто будет возможность показать себя героями, но время от времени они будут вставать перед выбором – сбежать и спастись или рискнуть своими жизнями ради других. Забота о безопасности невинных и друзей превыше собственной – вот что делает персонажей особенными, а решившийся на героический поступок человек заслуживает награды.

Если ведущий сочтёт, что действия персонажа были уместны, а не глупы и не шли вразрез с отыгрышем, он может поощрить храбрость 1-3 очками истории.

«В плену... опять»
Порой сюжет пойдёт лучше, если вы сдадитесь в плен, а не будете сопротивляться до последнего. Доктор редко даёт жестокий отпор – куда чаще он позволяет схватить себя. В конце концов, из плена можно сбежать, а в ненужном бою могут пострадать или погибнуть невинные люди.

Если подобная капитуляция выглядит уместно и не создаёт крупных проблем ведущему (а она не должна), персонажи могут получить по одному-два очка истории, которые смогут применить позже – например, на то, чтобы устроить побег!

«Я не могу сделать этого, просто не могу...»
Очки истории можно получать за проявление вредных черт – они не только делают героев более интересными, но и дают слабости и ограничивают спектр возможных действий.

Например, персонаж с чертой *Заметный* будет выглядеть и действовать так, что запомниться всем («Теперь я ношу фески. Фески – это круто!»), а страдающий от *Фобии (Пауки)*, должен вспомнить об этом, столкнувшись с императрицей ракносов. Если вы отыграете свою слабость, не выбиваясь из образа и не будете забывать о своих ограничениях, вы получите очко истории (или даже два, если очень хорошо и вовремя отыграете большую вредную черту). Например, *Неуклюжий* персонаж может уронить что-то очень важное в шахту лифта, *Порывистый* – влезть в важный разговор, не разобравшись, что происходит, а следующий строгому *Кодексу поведения* – не дать инопланетянину умереть.

УТРАТА ОЧКОВ ИСТОРИИ

«Как будто я попросил её убить»
Убивать плохо. Вот и всё. Доктор не позволяет убивать и знает, что смерть – худшее решение любой проблемы. Даже вынужденное убийство или дарование смерти из милосердия оставляет горькое послевкусие и заметно меняет человека. Даже во время работы с UNIT Доктор предпочитал рискнуть своей жизнью и попытаться договориться с враждебно настроенными пришельцами, вроде силуриан, чем встречать их грубой силой.

Конечно, иногда персонажам нужно защитить себя или оставить кого-то на верную смерть, но ведущий будет знать, когда действия персонажей были оправданы, а когда – нет.

Впрочем, хладнокровное намеренное убийство безоружного – это **всегда неправильно**. Если ведущий сочтёт, что персонаж убил кого-то без нужды, он может лишить того **всех** очков истории. Если убийство было совершено особенно бессердечно, все остальные персонажи могут лишиться половины своих очков истории – они должны были остановить вас.

ЗАПАС ОЧКОВ ИСТОРИИ

Все только что созданные персонажи обладают неким запасов очков истории и именно столько могут переносить между приключениями. Как правило, такой запас равен 12, но некоторые особые черты могут понизить (или повысить!) это число. В ходе приключения персонаж может заработать много очков (хотя обычно это предвещает, что ближе к концу ему придётся много потратить). Но когда приключение заканчивается, все персонажи (как правило) залечивают свои раны и теряют очки истории, сверх своего максимума. Если у кого-то из героев после завершения игры будет меньше очков, ведущий может восстановить их запас до максимума, если сочтёт это уместным (в зависимости от того, хороши ли игроки играли).

РОСТ НАД СОБОЙ

Заголовок звучит так, будто мы на курсах по самосовершенствованию, верно? В этом разделе мы разберем, как персонажи становятся сильнее.

Ведущий может по-разному награждать вас за хороший отыгрыш и работу в команде. Это может происходить не в каждую встречу, но завершив приключение, полное захватывающих событий, в которых герои совершили много крутых поступков и стали лучше, ведущий может позволить игрокам развить своих персонажей.

Если игроки оставались в образах и помогали делать игру интересной, ведущий может позволить им улучшить подходящее умение, получить новую черту (или лишиться какой-то старой) или даже поднять характеристику. Такие награды будут особенно уместны, если персонаж смог достичь своей цели. Давайте по порядку:

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Характеристики персонажа могут вырасти благодаря упражнениям и практике. Это непросто и вряд ли будет происходить очень часто, но рост характеристик может отражать развитие персонажа и его превращение в матёрого путешественника во времени и спасителя вселенной. Характеристики должны расти медленно – не чаще, чем раз в десяток приключений.

Сделал ли персонаж что-либо чтобы удостоиться повышения характеристики? Быть может, какой-то из его поступков связан с нужной характеристикой? Может, он уже несколько приключений как проявляет удивительную изобретательность или похвальную целеустремлённость? Нужная характеристика должна была оказать влияние на игру в последние несколько приключений или встреч.

Характеристики должны расти редко, а уже высокие характеристики – очень редко. Путешествия с Доктором (или просто старания сделать вселенную лучше) обычно выявляют в людях их сильные стороны и развивают их. Эми была просто киссограммой, что отправилась спасать вселенную вместе со своим парнем Рори. Характеристики, чьи значения ниже среднего (2 или меньше) у неё вырастут явно быстрее, чем достаточно высокие (4 и выше). Впрочем, если ведущий и игрок согласны с тем, что какая-то характеристика сыграла важную роль в прошлых приключениях и должна вырасти – да будет так.

Человек не может стать сильнее или умнее за одну ночь – именно поэтому вам нужно придумать объяснение. Быть может, повышение характеристики станет итогом целого подсюжета, что тянется через несколько приключений. Это будет небыстро, но если история позволяет, характеристики могут вырасти. Само собой, если ваш герой – обычный человек, его характеристики не могут подняться выше 6. Для пришельцев и других необычных персонажей рост выше 6 возможен, но встречается очень редко.

УМЕНИЯ

Именно умения, скорее всего, будут расти со временем, но это тоже требует практики. Если персонаж часто применяет какой-то навык, он имеет шанс улучшить своё мастерство (даже если всё время проваливает броски – так он сможет научиться на ошибках). Тогда как характеристики будут расти по разу на дюжину приключений, умение может подниматься намного чаще, но только если это подходит персонажу.

Умение не может повышаться одновременно с характеристикой, а его рост должен быть обоснован – например, навык *транспорт* может вырасти после погони, в которой персонаж проявил себя отличным водителем. Вы можете наградить игрока повышением и другого умения, но в таком случае вам всем предстоит обсудить это и придумать причину такого внезапного роста. Также умение может не просто расти – герой может получить новую специализацию, если и правда выказал соответствующую склонность.

ИЗБАВЛЕНИЕ ОТ ВРЕДНЫХ ЧЕРТ И ПОЛУЧЕНИЕ ПОЛЕЗНЫХ

Иметь вредные черты очень досадно. Они могут связывать руки персонажу и ограничивать его развитие. Порой их приносят ранения или психологические травмы, хотя чаще такие особенности игроки берут сами ещё при создании героя, стремясь сделать его интереснее и получить больше очков. Тем не менее, эти черты неприятны, и нет ничего удивительного, что вы можете хотеть избавиться от них.

Это непросто. Нельзя просто так отрастить потерянную руку (разве что вы только что регенерировали). Ведущий может прислушаться к вашему желанию и вместе с вами придумать сюжетный способ избавиться от вредной черты в течение одного или нескольких приключений, по итогу которых физический недостаток может быть устранен при помощи высоких технологий, а страхи и фобии – преодолены.

Схожим образом персонаж может развить в себе новую полезную черту, если это подходит самому герою и сюжету. Как правило, это будут малые (но иногда и большие) черты, но изредка наградой могут стать даже особые черты (особенно, если это соответствует планам ведущего). Роскошный пример – капитан Джек и его неубиваемость, благодаря которой Джек превратился из вольного мошенника в защитника Земли. В сериале Роза случайно сделала его бессмертным, но в игре герой может получить свои способности от ведущего, что сделает его более важным персонажем. Столь значимые изменения могут изменить баланс, так что запас очков истории такого персонажа тоже должен измениться.

Не забывайте – во-первых, избавление от вредных черт и получение полезных не может произойти мгновенно, а во-вторых, такой награды герои достойны только за самые удивительные свершения.

СМЕНА ЛИЧНОЙ ЦЕЛИ

Личные цели глубоко связаны с характером персонажа, но это не значит, что они не могут изменится. Это не должно про исходить часто, и всякий раз требует обоснования. У героя может появиться новая цель, когда старая будет успешно достигнута или если перед персонажем откроются более заманчивые перспективы.

Такое может происходить лишь между приключениями и не очень часто – смена цели отражает важные сдвиги в мотивации персонажа и поворот его личной сюжетной линии.

БОЛЬШЕ ОЧКОВ ИСТОРИИ

Очки истории должны восстанавливаться между приключениями, но иногда персонажам понадобиться большее. Зачастую это отважные, но обычные люди, что заслуживают награды за свои поступки. Ведущий может предложить игроку повысить его запас очков истории. Ещё раз – это не должно быть чем-то обычным, но порой повествование требует, чтобы персонаж располагал большим запасом очков и мог совершать важные сюжетные поступки.

ЛИЧНЫЙ РОСТ

Забудьте о цифрах – персонаж может просто вырасти. Не физически (если только вы не начали играть ребёнком), но как личность. Не забывайте, что «развитие персонажа» – это не просто увеличение показателей на листе. Ведущий может наградить героя *приборами*, снаряжением, интересным подсюжетом, вроде романтической истории или посвящённым персонажу приключением, в котором тот может сполна проявить себя. Есть масса способов воздать, как игроку, так и персонажу за отличную игру, что будут поинтереснее, чем просто плюсы к характеристикам и умениям.

ГЛАВА ТРЕТЬЯ
Я МОГУ СРАЖАТЬСЯ С МОНСТРАМИ,
Я НЕ МОГУ СРАЖАТЬСЯ С ФИЗИКОЙ

МАЛЬЧИШКИ И ИХ ИГРУШКИ

В **ролевом «Докторе Кто»** всё вещи делятся на две категории – *снаряжение* и *приборы*. *Снаряжение* – это обычные предметы, вроде инструментов, фонариков и т. д. *Приборы* – это нечто необычное, удивительное и способное стать центром всего приключения.

СНАРЯЖЕНИЕ

Снаряжение – это самые обычные предметы, что окружают вас каждый день. Ничего необычного – консервный нож, фонарик, пистолет. Это могут быть полезные вещи, что помогут героям в приключениях, но не имеющие никаких особенностей за пределами своего обычного функционала и не способные по-другому помочь своему владельцу.

Пример: *если Дэнни хочет вскрыть компьютерный терминал на борту космического корабля, он берётся за верную отвёртку (обычную, без звуковых и лазерных наворотов) и пытается открутить шурупы.*

В обычных условиях, Ингрид (которая играет за Дэнни) не стала бы делать бросок, но в сложных условиях (например, в темноте или когда плохие парни ломятся в дверь и на счету каждая секунда), Питер-ведущий требует бросок ***координации + технологий****. Отвёртка никак не влияет на этот бросок – но без неё он станет сложнее или вовсе будет невозможен!*

Исключение – всевозможные транспортные средства (не самая обычная вещь в приключениях Доктора) и снаряжение из чужого времени и технологического уровня. Именно для этого каждый персонаж указывает своё происхождение и родной ТУ.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ УРОВНИ

Не раз и не два в ходе игры персонажи могут столкнуться в технологиями из других времён. Это могут быть кремнёвые пистолеты, компьютеры, работающие на кристаллах, космические корабли или ламповые радиоприёмники.

Чтобы помочь путешественникам в пространстве и времени не совершать ошибок (например, не брать пульт от телевизора с собой в палеолит), все планеты и иные места имеют свой *технологический уровень* (ТУ).

Как не раз упоминается в приключениях Доктора, Земля XX-начала XXI века относится к ТУ 5 (см. стр. 66).

Если персонаж использует устройства с чужого ТУ, его бросок получает штраф -2 за каждый ТУ на шаг выше родного или -1 за каждый ТУ на шаг ниже родного (предметы из прошлого использовать проще, чем из будущего).

Пример: *Клара пытается заставить ТАРДИС работать, а Доктора рядом нет. Обычно ведущий не позволил бы такого персонажу без черты* ***Вихрь****, но девушка не собирается путешествовать во времени – ей просто нужно переместить машину в другую часть здания, чтобы выручить Доктора. Клара происходит с Земли XXI века (ТУ 5), а ТАРДИС – с ТУ 10. У девушки и машины разница в пять уровней «вверх», стало быть бросок Клары получит штраф -10. Шанс на то, что всё получится так, как нужно, очень невелик.*

ТРАНСПОРТ

Доктор редко ездит на автомобилях или летает на самолётах. У него есть ТАРДИС – зачем ему что-то ещё? Впрочем, во время своего изгнания на Землю он обзаводился парой милых машин (Бесси и Докторомобилем), но в остальном он слишком редко надолго засиживается в одном месте и времени, чтобы полагаться на какой-то транспорт.

В будущих дополнениях мы подробнее рассмотрим звёздные суда, космические станции и хронокорабли, но сейчас поговорим о том, как техника ведёт себя во время погони и конфликтов.

У всех образцов транспорта есть уровень брони и прочность, как у укрытий (см. стр. 91). Эти числа показывают, от какого урона машина может спасти того, кто в ней едет, и как быстро она развалится под огнём врага. Если транспорт теряет больше половины прочности, его *скорость* падает вдвое. Если транспорт теряет всю прочность, он либо терпит крушение, либо останавливается.

Насколько быстроходна машина определяется просто – сложите *скорость* машины и *координацию* водителя (ведь его реакция не может не влиять на это) – полученная сумма показывает, сколько областей транспорт может преодолеть за один боевой раунд. К примеру, у автомобиля *скорость* 8, и если за рулем окажется обладатель *координации* 2, итоговая *скорость* будет равна 10.

Вы можете ехать и быстрее, чем обычно, но это непросто и требует броска *координации* + *транспорта* (см. раздел **«Погони»** на стр. 98). Некоторые быстроходные машины могут ехать ещё быстрее. Само собой, транспорт может ехать и медленнее – указанная в таблице *скорость* подразумевает наибольшую из тех, при которой машиной вообще можно управлять.

Пример: *Доктор и Стракс преследуют Полуликого. Он удирает в двуколке, Стракс несётся за ним в экипаже, а Доктор – пешком.*

Начинается первый раунд. Полуликий находится в трёх областях от преследователей. Он складывает ***скорость*** *двуколки (6) и свою* ***координацию*** *(2) – его* ***скорость*** *будет равна восьми. Стракс суммирует* ***скорость*** *экипажа (5) и свою* ***координацию*** *(4) и получает 9. Таким образом, Стракс будет сокращать разрыв с Полуликим на одну область в раунд.*

Скорость *пешего Доктора просто равна его* ***координации*** *– 5, отчего остальные участники погони будут отрываться от него на три области каждый раунд, так что Повелитель времени очень быстро останется позади. Он останавливается и предоставляет Страксу вести погоню.*

Полуликий на три области впереди, Стракс нагонит его за три раунда. Робот это понимает и пытается провернуть ***трюк****, чтобы оторваться от погони.*

Он видит впереди телегу, гружёную соломой, и решает ловко обогнуть её в последний миг, надеясь, что Стракс врежется. Такой ***трюк*** *имеет сложность 15 и выполнить его будет непросто.* ***Координация*** *Полуликого – 15,* ***транспорт*** *– 1, на 2к6 он выбрасывает 10, итого 14. Хитрость не удалась – лошадь резко останавливается, а двуколка врезается в стену. Такой удар на* ***скорости*** *8 причиняет урон, равный половине этой* ***скорости*** *(то есть 4). Но Страксу тоже нужно сделать бросок – он складывает* ***координацию*** *и* ***транспорт****, бросает 2к6 и получает 17 – ему удалось вовремя свернуть в сторону! Полуликому не удался его* ***трюк*** *– он ранен, а его двуколка повреждена. Она потеряла больше половины прочности, так что её* ***скорость*** *падает до 3.*

Теперь Стракс быстро настигнет робота!

ГЛАВА ТРЕТЬЯ
Я МОГУ СРАЖАТЬСЯ С МОНСТРАМИ,
Я НЕ МОГУ СРАЖАТЬСЯ С ФИЗИКОЙ

ПРИМЕРЫ МАШИН

МАШИНА	БРОНЯ	ПРОЧНОСТЬ	СКОРОСТЬ
Мотоцикл	0	6	8
Автомобиль	4	12	8
Грузовик	6	18	5

ПРИБОРЫ

Приборы – это совершенно другое дело. Каждый из них – нечто особенное, способное на удивительные вещи. Таковы, например, звуковая отвёртка и психобумага Доктора, что имеют множество свойств, облегчающих вам броски. К примеру, если Доктор решит помочь Дэнни с тем самым компьютерным терминалом, он может применить отвёртку и предпринять тот же тест *координации + технологий*, но с бонусом за то, что отвёртка имеет черту *Открыть*. Приборы облегчают жизнь!

ВЛАДЕНИЕ ПРИБОРОМ

Мало какой персонаж получает столь полезный предмет со старта игры. Каждый *прибор* должен быть одобрен ведущим. Герой, что получает *прибор*, уменьшает свой запас очков истории – такова неизбежная плата за владение *прибором*. С другой стороны, это значит, что *прибор* редко будет теряться насовсем – если персонаж потеряет или сломает его, к началу следующего приключения агрегат будет восстановлен или заменён на новый. В конце концов, звуковая отвёртка Доктора может разрядиться или перегореть, но к следующему путешествию она всегда как новенькая. Это не значит, что персонаж вовсе не может лишиться *прибора*. Если ведущий сочтёт, что герой им злоупотребляет, он может «сюжетно» лишить персонажа устройства (при этом запас очков истории персонажа восстанавливается). Починка или замена *прибора* может стать целой историей самой по себе, да и игрокам нужно будет научиться не полагаться только на свои игрушки.

Приборы бывают разные и делятся на три типа, как и черты – малые, большие и особые.

Малые приборы стоят одно очко истории и имеют одну малую черту. Они могут иметь большую черту (или две малых), если взамен возьмут одну вредную черту – например, *Ограничение* или *Одноразовый*. Такой *прибор* хранит одно очко истории, которое можно потратить на то, чтобы применить *прибор* нестандартно, но выхлоп от этого будет невелик. Создание такого *прибора* по правилам **«Я сейчас чуток повожусь...»** имеет сложность 12-18 и занимает час.

Большие приборы стоят два очка истории и имеют одну большую или две малых черты. Они могут иметь ещё одну большую черту (или ещё две малых), если взамен возьмут одну или две вредные черты – например, *Ограничение* или *Одноразовый*. Такой *прибор* хранит два очка истории, которые можно потратить на то, чтобы применить *прибор* совсем не по назначению

и получить значительный результат. Создание такого *прибора* по правилам **«Я сейчас чуток повожусь...»** имеет сложность 17-21, требует нужных запчастей и занимает целый день.

Особые приборы стоят четыре очка истории и имеют две больших черты (или четыре малых, или одну большую и две малых). Они могут удвоить это количество, взяв достаточно вредных черт, чтобы заплатить за дополнительные способности. Такой *прибор* хранит четыре очка истории, которые можно потратить на то, чтобы совершить с помощью *прибора* что-то примечательное или очень странное, что окажет большое влияние на сюжет. Создание такого *прибора* по правилам **«Я сейчас чуток повожусь...»** имеет сложность 21+, требует редких запчастей и занимает несколько дней (если не больше).

К примеру, *звуковая отвёртка – это большой* ***прибор*** *с четырьмя полезными чертами –* ***Открыть/Закрыть***, ***Сканирование***, ***Передача данных*** *и* ***Сварка*** *– а также двумя вредными –* ***Ограничение (Намертво запертые замки и Сложное управление)****. Она хранит четыре очка истории, которые можно потратить на что-то, на что отвёртка обычно не способна. Также она отнимает два очка истории из запаса персонажа, если он приобретает её при создании (хотя некоторые черты – например,* ***Повелитель времени*** *– дают бесплатный* ***прибор****).*

Я СЕЙЧАС ЧУТОК ПОВОЖУСЬ...

Доктор часто мастерит полезные инструменты из того, что попалось под руку. Он может собрать сканер инопланетной ДНК из радиоприёмника или «временной-шременной детектор» из бытовой техники – так или иначе, созданные персонажем *приборы* будут работать так же, как полученные при создании самого персонажа. Только обладатели черты *Жестянщик* могут мастерить *приборы* – у всех остальных получится просто неработающая куча микросхем, опутанная клубком проводов.

Создавая *прибор* в ходе приключения, персонаж бросает *находчивость + технологии*, проверяя, правильно ли он всё скрутил и спаял, и тратит очки истории.

К примеру*, Доктор собирает «временной-шременной детектор» (малый прибор), пройдя бросок* ***находчивости + технологий*** *против сложности 15. Он тратит очко истории и вместе с ведущим определяет, какие черты должны быть у прибора. Детектор создан для того, чтобы сканировать людей и выявлять выброшенных в прошлое плачущими ангелами, так что прибору потребуется черта* ***Сканирование****. Доктор может потратить ещё одно очко истории, чтобы дать детектору ещё одну черту – например,* ***Передачу данных****, но это не обязательно. Он провозился с работой час и потратил на это кое-какие*

материалы (среди прочего пришлось разобрать магнитофон, контейнер для еды и телефонную трубку).

Приборы, создаваемые таким образом – временные, и потраченные на них очки истории просто тратятся, а не уменьшают максимально возможный запас таковых.

Более сложные предметы (большие и особые *приборы*) требуют больше времени для работы и более сложных запчастей, а их создание может стать целью отдельного приключения. Главный вопрос, что нужно задать себе перед тем как браться за паяльник – «А зачем мне этот прибор?». Ответ «Просто потому что это круто» – вряд ли достаточная причина тратить время. *Прибор* должен делать что-то важное – как, например, генератор гравитационных пузырей смог поднять звено «Спитфайров» на орбиту, а особые фильтры восприятия помогли спрятаться от Мастера.

ЧЕРТЫ ПРИБОРОВ

Как упоминалось выше, у *приборов* есть полезные черты, что помогают персонажам совершать броски. Это могут быть черты из числа тех, что предназначены для персонажей (см. стр. 30) и для пришельцев (см. стр. 181). К примеру, классный реактивный ранец приносит владельцу черту *Полёт* (которая обычно доступна только инопланетянам, способным летать). Также персонажам с чертами *Киборг* или *Робот* и *приборам* можно дать черты из отдельного, приведённого ниже списка (подразумевается, что свойствами «*прибора*» обладают встроенные в них механизмы).

Также у *приборов* бывают вредные черты. К примеру, звуковая отвёртка отлично может открыть и закрывать замки, сканировать всё вокруг и делать много других полезных штук, но неспособна отпереть намертво закрытый замок, поскольку имеет соответствующее *Ограничение*.

Черты, которые можно приобретать несколько раз, помечены звёздочкой.

ПОЛЕЗНЫЕ ЧЕРТЫ ПРИБОРОВ

БАБАХ!

(малая или большая полезная черта прибора)

Такая черта превращает *прибор* в стрелковое оружие. Малая версия имеет два варианта – такой *Бабах!* либо наносит 4/С/С единиц урона, либо наносит 4/8/12 единиц урона, но также может поджигать и взрывать что-либо. У большой версии также есть два подвида – либо способность одним выстрелом поражать несколько относительно близких целей, либо убойная сила, позволяющая взрывать технику или даже космические корабли. Создавая такой *прибор*, не забывайте о том, что Доктор думает об оружии (см. стр. 88).

БЕЗОБИДНЫЙ

(малая или большая полезная черта прибора)

Прибор, наделённый этой чертой, выглядит как нечто обыденное. «Друга инженера» не отличить от обычного гаечного ключа, пока владелец не включит его, хитрый сканер может быть встроен в ваш обычный ноутбук, а ваш джип – ничем не отличаться от сотен других, пока вы не перейдёте в режим полёта. *Прибор* ничем не выдаёт своей инопланетной природы, пока вы не воспользуетесь им. Большая версия этой черты также оснащает *прибор* фильтром восприятия, благодаря которому люди не будут обращать на неактивный *прибор* внимания и забудут о том, как он работает, если видели это.

ВНУТРИ БОЛЬШЕ, ЧЕМ СНАРУЖИ

(малая, большая или особая полезная черта прибора)

Это черта может применяться к любому предмету, имеющему внутреннее пространство или зону хранения – сумке, рюкзаку, автомобилю. Благодаря этой черте, прибор становится внутри больше, чем снаружи, из-за чего там может поместиться что-нибудь очень крупное – если, конечно, пролезет.

Малая версия этой черты подразумевает, что внутренние помещения в десять раз больше, чем должны быть, большая – в тридцать раз. Вес при этом учитывается – хотя вы можете спрятать сотню золотых слитков в вашу волшебную сумочку, поднять её будет почти невозможно.

Особая версия этой черты подразумевает внутреннее пространство в тридцать раз больше, чем обычно, а также снимает проблему веса. Такая особая черта считается за две большие.

Все ТАРДИС считаются имеющими особую версию этой черты изначально (если не указано обратного), но их внутренние помещения бесконечны, а вес может меняться усилиями пилота.

ЛОВУШКА
(малая или большая полезная черта прибора)

Такая черта означает, что *прибор* способен обездвижить, опутать, схватить или иным образом поймать жертву. Это равносильно *оглушению*, но не проходит через пятнадцать минут. Пойманная жертва остаётся на месте, пока её не отпустят или пока она сама не найдёт способ сбежать. Побег из ловушки будет *сложной* задачей (21) у малой версии ловушки, и *неправдоподобной* (27) – у большой.

ОТКЛЮЧЕНИЕ
(малая или большая полезная черта прибора)

С помощью этой черты можно отключать другие *приборы*. Малая версия работает только на один определённый предмет – например, можно выключить защитное поле далека или одно из его орудий. Большая версия скорее высасывает энергию из всех приборов вокруг. Отключение обычно временно, хотя *Одноразовые* модели могут вовсе уничтожать свои цели, если ведущий того пожелает.

ОТКРЫТЬ / ЗАКРЫТЬ
(малая полезная черта прибора)

Эта черта позволяет *прибору* открывать замки или закрывать их, если это необходимо. Если *прибор* применяется вместе с *уловками*, чтобы вскрыть замок, бросок получает бонус +4. Запереть дверь куда легче, чем открыть, поскольку большинство замков (как механических, так и электронных) сами блокируются, когда их пытаются взломать, отчего попытки запереть дверь получают бонус +6, если ведущий вообще решит, что этот бросок необходим.

ПЕРЕДАЧА ДАННЫХ
(малая полезная черта прибора)

Передача данных позволяет устройству принимать и отправлять сигналы – например, с её помощью можно слушать радио, перехватывать звонки, блокировать работу телепортаторов и т. д. С его помощью можно передавать, получать, заглушать или изменять сообщения.

Применение такого *прибора* обычно требует броска *находчивости + технологий*. Сложность устанавливает ведущий, исходя из того, что за сигнал персонаж пытается перехватить, насколько он силён и зашифрован ли.

ПОИСК
(малая или большая полезная черта прибора)

Эта черта позволяет *прибору* искать для вас что-либо. Малая версия работает только, если искомое находится на той же планете, показывает расстояние до цели и направление. Большая версия может разыскать добычу где угодно во всей вселенной, способна вычислить её примерные координаты, а в остальном работает так же как малая.

ПРОСТРАНСТВЕННАЯ МОДИФИКАЦИЯ
(большая полезная черта прибора)

Такой *прибор* в силах изменять длину, ширину, высоту и объем предметов любого размера, не причиняя ему вреда (или почти не причиняя). Цель можно сделать настолько большой или маленькой, насколько захочет владелец *прибора*. Эффект длится 2к6 часов, если только *прибор* не будет постоянно воздействовать на объект.

СВАРКА
(малая полезная черта прибора)

Эта черта касается всего связанного с высоким температурами – благодаря ей *прибором* можно поджечь что-либо, прорезать или даже сварить два предмета друг с другом. Сама черта не даёт никаких бонусов на броски, но просто позволяет резать и сваривать всё, что вам потребуется!

СКАНИРОВАНИЕ *
(малая полезная черта прибора)

Эта черта означает, что *прибор* может с расстояния в метр исследовать что-либо. Это может быть медицинское устройство, что осматривает пациента и выявляет травмы и заболевания, или технологический сканер, с помощью которого можно изучать механизмы, но принцип один и тот же. Как правило, владелец использует в бросках свою *внимательность* и подходящее умение (*медицину* для медицинского или биологического сканирования, *технологии* – для изучения компьютера или механизма). Черта *Сканирование* приносит бонус +2 к этому броску, если *прибор* предназначен для общего сканирования. Если *прибор* имеет узкую специализацию, он приносит бонус +3, когда действует в её рамках, и всего +1 – когда действует не по назначению (медицинский сканер не слишком подходит для изучения компьютера, но всё же способен помочь).

«Специализацию» *прибора* нужно обсудить с ведущим и записать на листе. Может случится, что вне своей «сферы полномочий» прибор будет вообще бесполезен – это стоит отразить *Ограничением*.

СЖАТИЕ
(малая или большая полезная черта прибора)

Сжимающее поле уменьшает межмолекулярные расстояния, таким образом, делая предметы меньше. Речь идёт не о пространственной трансцендентальности – тут всё намного примитивнее. Сжимающие поля применяются в самых разных приборах – от декомпрессионного элиминатора, которым пользуется Мастер, до Теселекты и молекулярного наносжимателя, в котором Доктор попал внутрь далека. Малая версия этой черты способна делать большие предметы маленькими, но не возвращать обратно. Большая может и то, и другое.

ТЕЛЕПОРТАЦИЯ
(большая полезная черта прибора)

При телепортации человек пропадает в одном месте и мгновенно появляется в другом. Обычно такая функция тратит много энергии, и способный на это *прибор* придётся часто перезаряжать. Телепорты или «трансматы», как правило – очень сложные устройства, чьи вычислительные мощности пожирает не только необходимость перенести человека, но и проверить,

что в пункте назначения его не ждёт неприятный сюрприз. Расстояние, на которое может переносить такое *прибор*, обычно ограничено четырьмя сотнями километров (достаточно, чтобы попасть с поверхности планеты на орбиту или ждущий вас корабль), но очки истории позволяют увеличить эту дистанцию.

УДАЛЕНИЕ

(большая полезная черта прибора)

Эта черта позволяет *прибору* удалять что-либо из реальности, работая почти как односторонний телепортатор. Он разлагает предмет на молекулы, попутно запоминая их расположение. Как правило, такие сохранённые «чертежи» предмета хранятся в памяти *прибора* около часа, и с их помощью можно восстановить удалённое (как будто перемотав время назад). Пока в *приборе* хранится образ удалённого объекта, прибор не может удалять ничего другого, не выбросив хранящийся «чертеж». Размер удаляемого объекта обычно не должен превышать метр в диаметре, но за очко истории этот охват можно удвоить.

Как правило, предметы, способные к *Удалению*, оснащены предохранителем, не позволяющим убивать – это можно отразить *Ограничением (Не действует на живые ткани).*

УМЕНИЕ *

(малая полезная черта прибора)

Прибор создан или запрограммирован на решение определённых задач вместо человека. Это может быть электронная отмычка (что заменяет *уловки*) или автоприцеливатель на пистолете (работает вместо *меткости*). Такой *прибор* имеет одно умение с показателем 2, которое можно использовать вместо умения персонажа (если показатель *прибора* выше). Это полезно для персонажей, вообще не имеющих некоторых навыков, и позволяет им не получать штраф -4. Помните, что *прибор* просто имеет умение, а не даёт бонус – герой должен отложить *прибор* и работать сам, или позволить действовать *прибору*. Эту черту можно брать несколько раз, всякий раз повышая уровень умения прибора на +1 (до предела в 5).

ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ ПОЛЕ

(малая или большая полезная черта прибора)

Этот прибор излучает поле, снижающее урон на один уровень. Урон, что наносит *катастрофический* результат броска (или *фантастический* – у атакующего) снижается до *плохого* (*хорошего*), а *плохой* результат превращается в обычный *провальный*. Большая версия снижает урон на два уровня. Многочисленные попадания могут истощить запас очков истории поля – оно выключится и потребует перезарядки.

ВРЕДНЫЕ ЧЕРТЫ ПРИБОРОВ

ГРОМОЗДКИЙ
(малая или большая вредная черта прибора)

Этот *прибор* крупнее и тяжелее, чем стоило бы. Малая версия означает, что предмет достаточно велик – размером с тяжёлый рюкзак – но его может носить один человек. Большая версия говорит о том, что место такому *прибору* уже не за спиной человека, а в грузовике. Эта черта может применяться лишь к тем предметам, что задумывались компактными. Попытавшись дать такую черту летающей машине, вы только насмешите ведущего, а вот звуковая отвёртка размером с тубус для чертежей – отличный пример *Громоздкого* прибора.

МЕДЛЕННЫЙ
(малая или большая вредная черта прибора)

Этот *прибор* работает как положено, но не слишком быстро. Малая версия означает, что между применением *прибора* и результатом проходит не меньше двух минут. Большая версия растягивает этот отрезок на часы или дни.

ОДНОРАЗОВЫЙ
(малая вредная черта прибора)

Это *прибор* можно применить всего один раз – одно нажатие на кнопку, и он уйдёт в историю. Некоторые образцы при этом перегорают или взрываются – другие просто ломаются после того как сделают дело.

Если ведущий сочтёт, что применение *прибора* было достаточно драматичным, он может вернуть персонажу очки истории, потраченные на его создание.

ОГРАНИЧЕНИЕ
(малая вредная черта прибора)

У большинства *приборов* есть ограничения. Звуковая отвёртка не в силах справится с намертво запертыми замками, а психобумага не работает на обладателей психической подготовки. Эта черта – не список всего, на что прибор не способен, а всего одно конкретное ограничение. К примеру, звуковая отвёртка имеет кучу режимов работы, но не может заварить вам чашку чая. Вот только в ней изначально и не предусматривалось функции «Приготовить чай», так что это не считается *Ограничением*!

ОЧКИ ИСТОРИИ У ПРИБОРОВ

Приборы очень полезны очками истории, что хранят в себе. Их можно потратить, если персонаж использует *прибор* каким-то сюжетно важным образом. Обычно такие «*приборные*» очки истории работают так же, как принадлежащие персонажу и позволяют добавить лишние 2к6 к броску или совершить что-то выдающееся.

Очки истории *прибора* можно тратить только, когда вы применяете сам *прибор* – например, психобумага не сможет помочь вам разобрать обвал, чтобы спасти заваленного там ребёнка! Трата этих очков истории

требует одобрения ведущего, который должен решить, может ли *прибор* помочь в таких обстоятельствах.

К примеру, *Доктор попал в переделку и понял, что единственный способ выбраться – заморозить все частицы в помещении. Звуковая отвёртка способна на многое, но «заморозка частиц» в этом списке не значится. Но Доктору это очень нужно! Он решает потратить одно очко истории отвёртки на это.*

Когда *прибор* теряет все очки истории, он перегружается, ломается или иным образом выходит из строя. Персонажи могут потратить свои очки истории, чтобы «перезарядить» *прибор*. Также особенно драматичное применение *прибора* может дать ему очки истории. Также помните, что *прибор* – отличный способ помочь персонажу с малым числом очков истории.

ПРИМЕРЫ ПРИБОРОВ

2-ДИС *(малый прибор)*

Это собранное Доктором устройство позволяет возвращать в нормальный вид предметы и людей, расплющенных бесхребетными. Оно похоже на карманный калькулятор с вебкамерой и антенной. Доктор необычно гордился тем, какое название придумал, но Клару не впечатлила эта игра слов.
Черты: *Ограничение* (способно только восстанавливать изначальный вид «расплющенных» предметов), *Пространственная модификация*.
Очки истории: 1

ГАЛЛЮЦИНОГЕННАЯ ПОМАДА *(малый прибор)*

Попав на кожу, такая помада заставляет людей видеть то, что они хотят, а её применение – любимый способ побега Ривер Сонг.
Черты: *Гипноз (Б)*, *Ограничения* (Эффект длится до получаса).
Очки истории: 1

ДРУГ ИНЖЕНЕРА *(малый прибор)*

Электронно-футуристический вариант швейцарского ножа, способный определять сбои в механизмах и помогать владельцу исправлять их.
Черты: *Золотые руки* (даёт носителю тот же бонус, что персонаж обычно получает за черту *Золотые руки*), *Ограничение* (может сканировать только технологические устройства), *Сканирование*.
Очки истории: 1

ЗВУКОВАЯ ОТВЕРТКА *(большой прибор)*

Самый узнаваемый *прибор*, разные модели которого существуют по всему пространству и времени – от звуковых ручек до звуковой губной помады – но ни один из них не сравниться с отвёрткой Доктора, которую он не перестаёт совершенствовать уже больше тысячи двухсот лет.
Черты: *Ограничение* (Не может открывать намертво запертые замки, Сложное управление), *Открыть/Закрыть*, *Передача данных*, *Сварка*, *Сканирование*.
Очки истории: 2

ИНФОПЛАНШЕТ *(малый прибор)*

Многоцелевой сканер, незаменимый для получения сведений о древних монолитах или приближающихся боевых флотах.
Черты: *Сканирование*.
Очки истории: 1

МАНИПУЛЯТОР ВИХРЕМ *(особый прибор)*

Рабочий инструмент агентов времени из пятьдесят первого века. Эта модель нечасто будет попадать в руки персонажей игроков – она стоит десять очков истории (вдвое больше другого особого *прибора*) и полностью в рабочем состоянии. Ведущий может сделать манипулятор сюжетным предметом для группы персонажей, что путешествуют с его помощью – в таком случае за него не нужно платить очками, как Доктору не нужно платить за ТАРДИС.

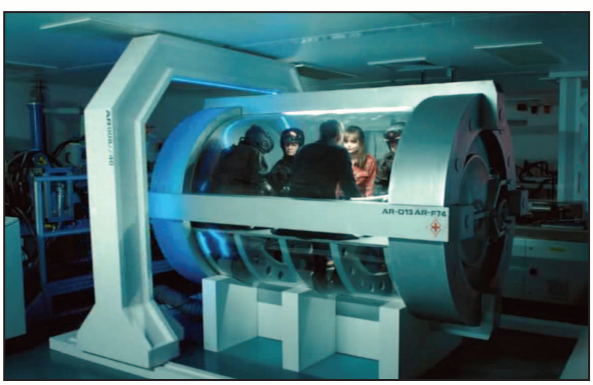
ГЛАВА ТРЕТЬЯ
Я МОГУ СРАЖАТЬСЯ С МОНСТРАМИ,
Я НЕ МОГУ СРАЖАТЬСЯ С ФИЗИКОЙ

Подробнее о путешествиях во времени см. **главу IV**. Манипулятор Джека – большой *прибор*, что не обладает чертой *Вихрь* (но за очки истории может получать её ненадолго, если сюжет требует того)
Черты: *Вихрь (О)*, *Ограничение* (только краткие хронопрыжки), *Передача данных*, *Сканирование*, *Телепортация*.
Очки истории: 10

Молекулярный наносжиматель *(большой прибор)*
Такое крупное устройство в будущем используют, чтобы уменьшать хирургов и позволять оперировать изнутри. В наносжимателе Доктор со спутниками попали внутрь сбоящего далека на борту «Аристотеля».
Черты: *Громоздкое (Б)*, *Сжатие (Б)*, *Телепортация*.
Очки истории: 2

Отмычка *(малый прибор)*
Черты: *Ограничение* (Не работает на намертво запертые замки), *Открыть/Закрыть*.
Очки истории: 1

Электронная ИИ-отмычка *(большой прибор)*
Черты: *Ограничение* (позволяет вскрывать только электронные замки, не работает на намертво запертые замки), *Открыть/Закрыть*, *Умение* (Уловки 3).
Очки истории: 2



"Прямоугольная пушка" из LI столетия *(малый прибор)*
Удобный «пистолет», позволяющий электронно удалять и восстанавливать стены и другие предметы. Такую пушку использовали Ривер Сонг и капитан Джек Харкнесс.
Черты: *Ограничение* (Не действует на живые ткани), *Удаление*.
Очки истории: 1

Психобумага *(малый прибор)*
На этом листе бумаги люди видят то, что хочет показать им владелец бумаги или то, что они считают уместным увидеть.
Черты: *Ограничение* (не действует на обладателей психической подготовки), *Экстрасенс*.
Очки истории: 1

Сканер заднего вида *(большой прибор)*
Это странное носимое устройство позволяет определять невидимых существ, но оператор может видеть их только в зеркале.
Черты: *Ограничение* (видеть невидимых можно только в отражении), *Сканирование*, *Особое* (позволяет видеть невидимых).
Очки истории: 2

Стиратель энграмм (большой прибор)
Некоторые правительства используют эти устройства, чтобы стирать память свидетелям, что встречали инопланетян.
Черты: *Ограничение* (Удалять можно только воспоминания), *Удаление*, *Экстрасенс*.
Очки истории: 2

POLICE PUBLIC CALL BOX

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ

ВРЕМЯ, СНОВА ВРЕМЯ

ВРЕМЯ, СНОВА ВРЕМЯ

ПУТЕШЕСТВИЯ ВО ВРЕМЕНИ

Так как же работают путешествия во времени? Можете ли вы отправиться в прошлое, не изменив будущее? А если вы не можете изменить будущее, что толку отправляться в прошлое? И вообще – какой смысл в понятиях «будущее» и «прошлое», если вы можете отправиться в любую точку времени? Как сказал бы Доктор – это сложно. Очень сложно.

Для большинства из нас время подобно прямой линии. Сначала причина, потом последствия – так мир выглядит разумно. Мы знаем, что события прошлого влияют на будущее. Так проще жить, ведь вы можете столкнуться с последствиями своих поступков только после того как совершите эти поступки.

Но когда вы получаете возможность путешествовать во времени, всё становится сложнее. События всё так же происходят с вами в обычном порядке, но в масштабах вселенной, действия, что вы предпринимаете в будущем, влияют на прошлое. Ваша личная линия времени и линия времени вселенной перестают быть параллельны. То, что вы сделаете в 1867 году произойдёт в 1867, даже если до этого вы были в 2036.

Всё усложняет тот факт, что вы можете вмешаться в собственную линию времени. Вообще-то так делать нельзя, но об этом мы ещё поговорим.

Это позволяет вам получать сообщения от будущего себя или читать оказавшийся необычайно полезным дневник старого отшельника, который оказался вами же, решившим позаботиться о самом себе.

Таким образом, для вас время всё ещё остаётся линейным, но не прямым. Если путешественник во времени запишет все свои действия по порядку, в котором их предпринимал, а потом наложит на историю вселенной, его линия времени будет страшно ломаной и неправильной, несмотря на то, что на взгляд самого хронопутешественника она будет оставаться чёткой последовательностью поступков и их последствий.

Линия времени каждого такого странника искажена и искажает линии тех, с кем он встречается (в большей или меньшей степени). Даже один путешественник во времени может сломать немало чужих линий. Их временные потоки изгибаются и изгибают потоки тех, с кем сталкиваются. Когда по вселенной носится сразу много хронопутешественников, всё становится ещё сложнее. Линии времени пересекаются, искажаются и связываются самыми неожиданными путями. Сливаясь друг с другом и взаимодействуя, эти линии создают темпоральную форму вселенной – большой шар шаткой-валкой временной-шременной... штуки.

ПАРАДОКС ДЕДУШКИ

Сложности при попытке осознать, не стало ли ваше прошлое будущим – не единственная проблема путешественников во времени. Куда страшнее то, что ваши действия могут порождать парадоксы. Нагляднее всего это объясняется на примере классического «парадокса дедушки».

Представьте, что вы на ТАРДИС отправились навестить своего деда в то время, когда ваш отец ещё не родился. Дедушка рад встрече и приглашает на чай, за чашечкой которого вы мило болтаете. Дед решает показать вам свою коллекцию ружей, и вы, восхищаясь одним экспонатом, случайно спускаете курок и убиваете собственного дедушку.

Парадокс заключается в том, что если ваш дед умрёт до того, как родится ваш отец, не сможете родится и вы. Но если вы не родитесь, то не сможете застрелить своего деда. Но если он будет жив, то на свете будете вы и сможете отправиться в прошлое и... В общем, если вы живы и убили своего деда, ни один вариант событий не может быть правильным. Так происходит парадокс, и это очень, очень плохо для вселенной.

Когда Повелители времени надзирали за сущим, они устраняли и парадоксы. Например, они могут посетить вас до того, как вы отправитесь в прошлое к своему деду, и предупредить. Если вы не послушаетесь, они могут пустить в дело свои технологии, чтобы исказить время и залатать прореху – возможно, сделав так, чтобы ни вас, ни вашего деда никогда не существовало. Такие меры кажутся чрезмерными и опасными, но воздействие парадокса на ткань пространства и времени может быть ещё более катастрофическим. Такие разрывы порождают жнецов, проделывают дыры в сущем и могут даже разрушить всю вселенную во мгновение ока.

Даже Мастер избегает некоторых парадоксов. Вернувшись на Землю из конца вселенной, он легко мог убить Марту Джонс до того, как она встретилась с Доктором. Он мог подстеречь Доктора где угодно и расправиться с ним, а тот бы даже не понял, с кем имеет дело. Но если бы Мастер создал такой парадокс, убив Доктора или Марту, они бы не смогли отправиться к концу вселенной, повстречать Мастера там и освободить его, а даже Мастер опасается искажать собственную линию времени. Вместо этого он сумел всё подготовить, и привёл в действие свои планы только, когда Доктор и Марта вернулись. А интриги с семьёй Марты не создавали парадокса. Старый враг подготовился и терпеливо ждал, пока появится Доктор, чтобы начать противостояние.

ВРЕМЯ-ШРЕМЯ СПЕШИТ НА ПОМОЩЬ

Так как же избежать парадоксов? Фактически, причина, что рождает парадокс – это течение времени. Если другие люди могут путешествовать во времени, они могут вмешаться в развивающийся парадокс и устранить его. Все эти изогнутые линии времени могут повлиять на события и изменить их к лучшему – даже те, что ещё не произошли. Если парадокс будет решён, время «перезапуститься» и пойдёт дальше как ни в чём не бывало. Многие люди обеспокоились бы, узнав, как часто это происходит.

Многие парадоксы удаётся остановить ещё до того, как они начнутся. Например, убив Гитлера, вы сможете спасти много жизней и изменить ход истории. Но ещё до того, как вы задумаетесь над этой идеей, другой хронопутешественник вернётся назад во времени и не позволит вам вмешаться в линию времени. Возможно, вслед ему отправится третий агент, что помешает ему помешать вам, но сам будет остановлен четвёртым и так далее. Вы не знаете об этом, но ваша попытка предотвратить Вторую Мировую войну потерпела поражение ещё до того, как вы додумали мысль о ней.

Тем не менее, отчасти вселенная стала такой, какая есть, именно из-за действий хронопутешественников. Некоторые исторические события случились по вине (или замыслу) таких странников. Даже если вы уронили свечу на Паддинг-лейн случайно, это всё равно начнёт Великий лондонский пожар. Но вы не изменили историю – вы просто сделали то, что должны были сделать.

К счастью, не каждое действие в прошлом вызывает парадоксы. Их создают лишь явные противоречия – например, необходимость быть мёртвым и живым одновременно. Например, если вы отправитесь в прошлое и измените результаты выборов, в будущем может многое поменяться, но если ни одна из этих перемен не мешает вам кататься в прошлое и менять результаты выборов, то и парадокса нет. Настоящий парадокс происходит только когда два факта не могут быть одинаково истинными, но должны. Когда вселенная искажается от парадоксов, она становится хрупкой и слабой, и могут произойти очень скверные вещи.

ЖНЕЦЫ

Жнецов можно описать как антитела пространства-времени. Это крупные создания, что обитают вне времени и пространства. Их привлекают парадоксы и разрывы в ткани континуума. Они не очищают такие раны и не решают проблему мирно, но убивают и пожирают всех, угодивших в «заводь». Пока Повелители времени надзирали за хронопутешествиями, была преграда, что не позволяла жнецам питаться разумными существами.

У жнецов широкая пасть прямо в груди. Они обожают пикировать на жертву, обхватывать её крыльями и глотать целиком. У жнецов зверский аппетит, а насыщает их не мясо и кости, но потенциальная линия времени добычи. Жнецы сильны, быстры и неуязвимы для обычного оружия.

Они способны телепортироваться, так что физические преграды их не остановят. Единственная защита от жнецов – что-то старое. Чтобы преодолеть такую преграду, жнецам придётся пробиваться через её темпоральную структуру и искать лакуну в истории. Если жнецы пришли за вами, найдите что-то старое, но помните, что прятаться даже там долго не выйдет – одно лишь появление жнецов разрушает реальность.

Жнецы – это порождения природы, что умело предотвращают парадоксы и изменения, созданные хронопутешественниками, и не позволяют им переделать историю. Они не «зло» по своей пути, но всё ещё остаются жестокими хищниками, что с удовольствием пожирают жертв, начиная с самых молодых. Их нападения могут губить сотни людей, но предотвращают парадоксы, что уничтожили бы ещё больше жизней.

ЖНЕЦ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	4	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	3
КООРДИНАЦИЯ	3	СИЛА	5
НАХОДЧИВОСТЬ	2	ХАРИЗМА	2

УМЕНИЯ
Атлетика 3, бой 3,
знания (Пространство/Время) 2

ЧЕРТЫ
Инопланетная внешность
Инопланетные органы чувств (Хроновозмущения)
Невосприимчивость (Всё оружие)
Полёт (9)
Природное оружие (см. ниже)
Пришелец
Слабость (Древние здания)
Телепортация

ОРУЖИЕ: укус 3/7/10, хвост или жало 5/11/16

ОЧКИ ИСТОРИИ: 3-5

ЗАВОДИ

Порой парадокс происходит независимо от того, насколько осторожен путешественник – зачастую виной тому становятся спутники, которых он взял на прогулку во время.

Нередко реальность защищает себя, запирая родившийся парадокс в «заводи», как называют её путешественники. Фактически, это изолированная от остального сущего часть пространственно-временного континуума, в которой разворачивается парадокс. Пока его не разрешат, остальная вселенная будет «стоять на паузе». Неважно, что будет происходить в «заводи» – остальное пространство и время в безопасности. Когда парадокс будет разрешён (нередко посредством уничтожения всех причастных, хотя возможны и мирные решения) вселенная открывает «заводь», и время вновь начинает идти.

Оказаться в заводи – это большая проблема. Связи с остальной вселенной не будет, а все машины времени окажутся отрезаны от Вихря и от других измерений, вплоть до того, что ТАРДИС перестанет быть больше внутри, чем снаружи – ваша путешествующая во времени синяя будка станет просто синей будкой.

Единственный способ выбраться из заводи (живым) – это разрешить парадокс. Вселенной не важно, как вы сделаете это.

Ведущий может со спокойной душой забрасывать опрометчивых персонажей в заводи, если те не сумеют избежать парадокса – обычно одного раза достаточно для того, чтобы они начали думать над своими поступками.

ЭФФЕКТ ОГРАНИЧЕНИЯ БЛИНОВИЧА

Если при путешествии во времени вы совершили ошибку или что-то пошло не так, как задумано, почему бы вам не вернуться обратно и на этот раз не сплоховать? Это соблазнительная идея, ибо что толку иметь машину времени и не пытаться всё исправить?

Да, обладание машиной времени даёт вам второй шанс, но возвращение в ту же точку и отмена своих поступков ослабляют пространственно-временной континуум. Фактически, сама ткань реальности истирается от постоянных путешествий в одно место. Вселенная защищает себя при помощи т. н. эффекта ограничения Блиновича (названого в честь русского физика, что развернул свою собственную линию времени и превратился в ребёнка). Эффект Блиновича заключается в том, что чем больше было предпринято попыток переписать одно и то же событие, тем меньше будет результат. Предшествующие события будут тем яростнее защищать линию времени, чем отчаяннее вы будете пытаться её изменить. Протёртая ткань реальности утрачивает эластичность и становится более жёсткой.

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ
ВРЕМЯ, СНОВА ВРЕМЯ

Таким образом, если у вас не получилось переписать события набело с первого раза, то (скорее всего) не получится и в следующий раз. Это делает попытки искупить свои ошибки не только чреватыми парадоксами и опасными, но и почти бесполезными. Величайшая ирония хронопутешествий заключается в том, что у вас есть лишь одна попытка всё исправить.

ИЗМЕНЕНИЕ ВРЕМЕНИ

К счастью, вселенная способна легко избегать небольших парадоксов. Время похоже на реку, что может не обращать внимания на брошенные в неё камушки и течь дальше. Осторожный путешественник может бывать в прошлом и будущем, не нанося сущему большого урона, пока держится подальше от проблем. Раздавив бабочку, вы не разрушите мир – вселенная сделает всё, чтобы время развивалось так, как положено, а место раздавленной заняла другая.

Без надёжной (хотя путаной) структуры пространства-времени вселенная развалилась бы, так что ткань реальности старается сама залечивать себя. Конечно, эта метафорическая река не переживёт падения в неё достаточно крупного камня или целого обвала. Зная ход событий и влияние собственных поступков, можно причинить континууму большой ущерб. Намеренные попытки изменить ход истории могут увенчаться успехом, если вы знаете, что делаете, но подобные корректировки не даются легко. К примеру, вы можете решить, что сможете предотвратить Вторую Мировую войну, просто убив Гитлера.

Но война началась из-за множества действий множества людей. Одной расправы над фюрером недостаточно, но убивать всех и вся тоже не придётся. Возможно, предотвратить нападение Рейха на Британию поможет договор между ними, подписанный до вторжения в Польшу. Но тогда могучий англо-германский альянс сможет покорить всю Европу.

Как видите, зачастую ничем хорошим такое вмешательство в историю не заканчивается. Без внутреннего чутья на ход времени очень сложно вычислить правильные «болевые точки», воздействие на которые даст наибольший эффект.

При подобном манипулировании временем очень важно помнить о мелочах и продумывать всё на несколько ходов вперёд. Крупные изменения (например, смерти важных исторических лиц) быстро заметят. На такое вмешательство косо смотрит не только вселенная в целом, но и расы, способные путешествовать во времени. Повелители времени сурово обходятся с хронопутешественниками, что не умеют действовать тонко... если только сама вселенная раньше не сотрёт такого деятеля из бытия.

КРУГИ НА ВОДЕ И НЕКСУСЫ

Тот, кто имеет возможность вмешиваться в ход времени, должен знать, где это делать. Любой, кто хочет менять историю, должен знать про «круги на воде» и нексусы – без этого у него нет шансов.

«Кругами на воде» называют последствия вмешательства во время. Ни один поступок не остаётся без последствий. Измени одно действие – изменишь всё, с чем оно было связано. Такие поступки могут повлиять на другие поступки, что пустят собственные «круги» и так далее. Такие цепи событий развиваются из пространственного или временного центра, подобно кругам, что появляются на поверхности пруда, в который бросили камень. Чем дальше от центра, тем слабее будут выражены изменения, если только они не выстроены в каскад, что не так сложно. Путешественники во времени должны думать о «кругах», что их деяния пустят по вселенскому пруду. Их воздействие сложно предсказать, а масштаб – переоценить. Подобно камню, что утонет и пропадёт, изменения, внесённые путешественником, могут быть забыты, но круги продолжат расходиться. Многие молодые да ранние путешественники были очень удивлены тем, какой урон истории нанесло их точечное вмешательство – они работают лишь с одним объектом и не могут справится с последствиями.

К счастью, не все места во времени и пространстве пускают «круги». Некоторые точки континуума особенно важны для всего пространства-времени – их называют нексусами. Два ярких примера мощных и важных нексусов – Земля и Галлифрей. История Галлифрея оказала такое влияние на вселенную, что Повелители времени запретили любые вмешательства в неё. Земля же – колыбель, из которой человечество расселилось по всем уголкам галактики. Изменение её истории повлияет на все остальные миры человечества.

Хотя большинству путешественников во времени хватает ума оставить нексусы в покое (так просто безопаснее) они нередко становятся главными целями для темпоральных налётчиков, которые считают, что могут вмешиваться во время ради личной выгоды и, либо пользоваться последствиями, либо не заботиться о сопутствующем ущербе. Увы, но таким преступникам нет числа. Земля несметное количество раз становилась жертвой вторжений, ибо изменение её прошлого могло вызвать сдвиги причинности галактического масштаба. Кроме того, уровень развития Земли оставался низким по сравнению с таковым у пришельцев, способных путешествовать во времени. Они пытались манипулировать дикарями-землянами, надеясь на глубокие последствия. Но поскольку нексусы служат «узелками» в ткани континуума, у них есть нечто вроде предопределённой судьбы. У таких мест часто находятся герои, готовые их защищать. Такие защитники и просто жители нексусов обречены сыграть важную роль в истории вселенной.

ПРЕДОПРЕДЕЛЕНИЕ ИЛИ "В ЧЕМ СМЫСЛ?"

Всё это приводит нас к вопросу о предопределении. Если оказалось, что это вы спровоцировали некое историческое событие, значит все ваши действия были определены заранее. Вся ваша жизнь была подчинена некоему плану с того мига, как вы ступили на борт машины времени. Тогда в чём смысл вообще путешествовать назад во времени?

Во-первых, вы не знаете, что с вами произойдёт. Обречены вы на какие-то поступки или нет – это неважно. Вы вольны делать то, что хотите, не вмешиваясь в ход истории, и вселенная стерпит это. Пока вы не пытаетесь намеренно спорить со временем, всё будет в порядке. Во-вторых, ваши действия могут оказаться жизненно важными – возможно, вам суждено не дать свершиться другому временному парадоксу?

Если постараться, будущее можно изменить. Другие путешественники во времени могут пытаться исказить течение времени. Ваш успешный план противодействия им может оказаться частью истории или выпасть из неё. Если время удалось переписать, вселенная пойдёт по иному пути. Измените историю достаточно сильно, и никто не сможет это исправить. В конце концов, такова судьба вселенной. Вы можете никогда не узнать, что вам предопределено сделать, но какое это имеет значение, если вы и не пытались? Если вы скажете солдату со Второй Мировой, чем закончится война, неужели он тут же опустит оружие? Он знает, что стоит на кону и не может доверить это судьбе. У каждого есть своя роль в великой постановке вселенной. А путешественникам во времени она просто подкидывает больше работы.

Когда Салли Спэрроу говорила с записанным на DVD Доктором, она была обречена произносить те фразы, что произносила. Тем не менее, она просто спрашивала у Доктора то, что хотела, не зная, что каждое её слово – предопределено! Просто так получилось, что на всё, что она хотела спросить или могла подумать, у Доктора был готов ответ. Впрочем, вы можете возразить,

напомнив, как предопределение влияет на нас – разговор Салли и Доктора закончился, когда он сказал, что у него кончился текст , из чего он делает вывод, что к Салли приближаются ангелы. Но только потому что он это упомянул, Салли увидела их заранее. Смогла ли бы она продолжить разговор, если бы Доктор не предупредил её? А могли ли ангелы напасть раньше? Предопределение говорит – «могли, но не напали». А если вы не знаете, что вам предопределено сделать что-то, как вы можете изменить это?

Хронопутешественники, что с пугающей частотой прыгают из будущего в прошлое могут строить целые цепочки предопределённых событий. Если бы Доктор захотел справиться с ангелами руками Салли Спэрроу лишь потому что не захотел лезть в драку сам, он мог бы это сделать. Но создание правильной последовательности событий занимает очень много времени и сил. Несложные последовательности предопределённых событий можно строить относительно просто и весело – если вы понимаете, как работает время. К примеру, допустим, что вы знаете – ваш друг прольёт чашку чая. Если вы скажете ему не беспокоиться о том, что он прольёт его, он может вздрогнуть от неожиданности – и чай так же прольётся. Если бы вы не предупредили друга – он бы тоже его пролил. Так что заставило его пролить чай – предопределение или ваше неуместное предупреждение?

Над проблемой предопределения временные философы бились тысячелетиями. Как узнать, предопределены ли ваши действия и не следуете ли вы путём, от которого не можете отклониться? Если предопределены – вы просто бездумные марионетки в руках равнодушной вселенной. Впрочем, так говорят те, у кого стакан всегда наполовину пуст. Вы не знаете намерений вселенной, так что какая разница, есть у неё план или нет? Вы никогда не будете знать, что ждёт за следующим углом и какие приключения позовут вас.

БЛИЗКО И ДАЛЕКО

Путешественнику во времени важно знать, насколько далеко он может отправиться. Очень соблазнительно побывать в конце времён и посидеть на пикнике под светом умирающих звёзд или посмотреть с борта своего корабля на Большой взрыв и рождение вселенной .

Даже Повелители времени не отправляются к пределам сущего. Это плохая идея – во-первых, там происходят судьбоносные события, и малейшее вмешательство в них может иметь чудовищные последствия для всей вселенной. Крошечная частица, добавленная в Большой взрыв, может совершенно преобразить сущее. Конец времён – не менее тонкая материя, ведь тогда все виды эволюционируют в новые или стоят на пороге своей участи.

Вторая причина не бывать у начала и конца вселенной проще – ваша безопасность. Эти эпохи очень опасны. Существа, что обитают во временах конца вселенной, могут оказаться более развиты, чем вы. Вдруг они захотят отнять вашу машину времени, чтобы покинуть свою эпоху? В начале же времён по вселенной бродили самые необычные чудовища – некоторые пожирали само время и плавали в формирующейся материи. Одно прикосновение этих существ может погубить ваш рассудок или уничтожить машину времени. Впрочем, даже когда такие твари вымерли, вселенная осталась опасной. Законы физики тогда ещё только складывались. Вы можете прибыть в эпоху, когда путешествия во времени окажутся невозможны в силу законов вселенной, и это будет не то время, в котором вы хотите застрять. Может оказаться, что вы попадёте в такие условия, где ваше существование будет невозможно – обидно оказаться стёртым из бытия, едва выйдя за порог своего дома.

ИНЫЕ ЛИНИИ ВРЕМЕНИ

Вы можете путешествовать назад и вперёд во времени, но что будет, если вы отправитесь в бок? Ответ таков – вы попадёте в иную линию времени, где другие решения привели к иным исходам для всего мира. Теоретически, всякий раз, когда вы принимаете любое решение, рождается новый мир, где ваш двойник следует тому пути, который вы только что отвергли. Если решение было малозначимым – например, дилемма между сэндвичем с беконом и яйцом вкрутую на завтрак – альтернативная вселенная не будет слишком отличаться от вашей. В случае важного решения – например, стоит ли Америке вступать во Вторую Мировую войну или Биллу Гейтсу – заниматься компьютерами, мир может измениться очень сильно. Кроме того, каждое из решений создает «круги на воде», порождающие новые возможности и трагедии в новом мире. К примеру, если Америка не вступит в войну, Германия сможет завоевать всю Европу, но все американские солдаты, что погибли на той войне, останутся в живых. Кто знает, на что способны люди, что в иной вселенной погибли на полях брани? Потенциал для изменения мира очень широк.

Такие вселенные – настоящее поле экспериментов, наполненное немного отличающимися от оригиналов копиями знакомых вам людей. В таких местах вы можете увидеть, что бы произошло, пойди история чуть по-другому. Это отличный источник приключений и поле для исследований – особенно если вы не знаете, какая судьба в этом мире постигла вас. Что если вы в этой вселенной – разыскиваемый преступник? А если президент?

До Войны Времени преграды между измерениями были очень тонки, и ТАРДИС легко могла их преодолеть. Увы, страдания, что перенесла вселенная во время Войны Времени закрыли эти пути, дабы сократить урон сущему. Стены меж миров из бумажных превратилась в каменные – так вселенная пыталась излечить себя.

Тем не менее, попасть в иные реальности всё ещё возможно – просто это не очень хорошая идея. В нашей вселенной ещё остались дыры и туннели, а особенно мощные устройства могут открыть двери в иные миры. Увы но, с возвращением могут возникнуть проблемы. Если вспомнить, насколько сложно пробить «стены» вселенной и пересечь Пустоту, то легко понять, что вас вряд ли ждёт мягкая посадка, отчего корабль почти наверняка будет повреждён. Помните, что системы большинства устройств будут различаться, что затруднит ремонт. Хотя некоторые альтернативные реальности могут быть местом мира и спокойствия (да, порой такое получается даже у людей), другие окажутся враждебными и пустынными. Никогда не узнаешь, что обнаружишь.

Просто представьте, что случилось бы с Землёй, если бы рядом не оказалось Доктора. Сливины могли бы сжечь её ядерным огнём и пустить на топливо для космических кораблей, сикораксы – превратить жителей в рабов. Она даже рисковала стать центром новой империи далеколюдей. Донна узнала, насколько суровой стала бы реальность, когда «повернула направо». Но иногда мир может оказаться почти таким же – только с дирижаблями в небе и крутыми наглазниками на лицах ваших знакомых.

Попадать в иные вселенные можете не только вы. В тех вселенных могут создать устройства, позволяющие вторгаться в иные миры – в том числе наш. Если у вас на планете кончилась нефть, вы можете попытаться выкачать её с других Земель.

НАСТОЯЩЕЕ - ЭТО ПРОШЛОЕ

Большинство людей считают «настоящим» то время, из которого они ступают на борт машины времени. Они могут пережить приключение на одну-две недели, но вернуться домой несколько часов спустя или «потерять» несколько дней, но не лет. Опытный хронопутешественник может использовать эффект Блиновича, чтобы «подогнать» своих спутников под более последовательное течение времени.

Хотя вы не можете пересекать собственную линию времени, вы можете запомнить, когда в последний раз были в определённом месте и вернуться туда позже. Хронопутешествия – не точная наука, и сам Доктор однажды пообещал вернулся через пять минут, но сделал это лишь через двенадцать лет, к вящему неудовольствию мисс Понд.

ВРЕМЯ МНЕ НЕ ХОЗЯИН!

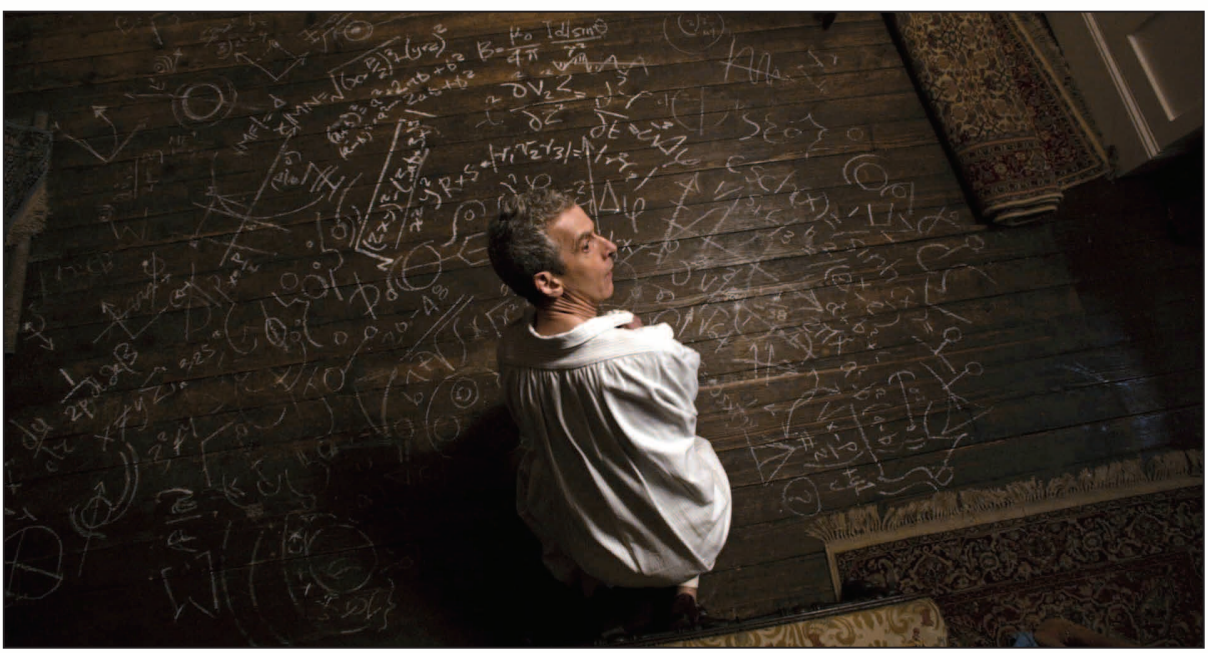
Если путешествия во времени так сложны, то как же водить по ним приключения? Мало у какой группы игроков ведущим окажется Повелитель времени. Так как же обычный землянин сможет разобраться со всеми этими парадоксами и предопределениями?

К счастью, это не так сложно, как выглядит, особенно если вы готовы немного мошенничать.

Подвижность времени – ваш главный помощник. На историю повлияют лишь те действия, которым это позволит ведущий. Если персонажи игроков опрокинут свечку на Паддинг-лейн, это необязательно приведёт к Великому лондонскому пожару – ведущий может постановить, что городская стража удачно заметила пожар и справилась с ним. И наоборот – если вы хотите, чтобы бандит, которого персонажи только что одолели, оказался ключевой фигурой в судьбах нескольких государств – пусть он им будет. Игрокам придётся действовать осторожно, ведь они не знают, какие их действия будут важными, а какие – нет. В целом, если вы хотите сохранить темп игры, вам иногда придётся отступаться от задуманного. Если вы планировали, что игроки обязательно спасут некоего важного для временных возмущений Боба, но не хотите тратить на это часы, сделайте этим «Бобом» следующего человека, которого они спасут.

Когда случается парадокс, всё может быть сложнее, но тут вам на помощь придут сами игроки. Как правило, их персонажи будут сами стремиться защитить вселенную, и парадокс – это не ваша, а их проблема. Если придуманное ими решение кажется вам здравым, примите его. Если они ничего не могут придумать, пусть думают получше. Бросьте их в «заводь», где они смогут ломать голову над решением, не тревожа остальную вселенную (и позвольте им создавать новых персонажей в случае чего!). Если дела пойдут плохо, им может помочь Доктор (а если среди персонажей уже есть Доктор, то на выручку придёт его другое воплощение).

Что же касается предопределения, то с ним всё просто, если вы готовы вставить его задним числом. Вы не можете просто спланировать это, но можете объявить, что какие-то свершённые игроками действия были предопределены. Да, это жульничество, но это только половина веселья. Будьте умеренны и не перестарайтесь с предопределением – игрокам не понравится быть



марионетками вселенной. Что же до мелочей, то это совсем просто и может помочь. Если игроки застряли, им может прийти на помочь записка или предмет, переданный ими самими из будущего.

Работать с предопределёнными событиями будет легче, если вы не будете слишком ударяться в детали раньше времени. Ведущему нет нужды рассчитывать, где именно будет находится Доктор, чтобы передавать ему записку от мисс Р. Сонг, попавшей в ловушку в прошлом. Волей ведущего это послание просто придёт куда и когда нужно, чтобы адресат получил его. Позже Ривер может объяснить, что отправила письмо именно в это здание или передала через «Вестерн Юнион» именно в это время, потому что в одном из будущих воплощений Доктор рассказывал, что бывал там. Игроки же могут строить догадки о том, что за сложный план был у неё в голове, но это всё будет лишь импровизацией ведущего.

Таким образом, путешествия во времени – инструмент для создания приключений, а не верёвка, на которой впору вешаться. Вы можете заставить их работать на благо себе и игрокам, а не против вас. Если вы сделаете всё правильно, игроки будут потрясены тем, как вы сумели спланировать каждый шаг. Конечно, изложенное выше – это лишь азы. Подробнее о времени, хронопутешествиях и истории вселенной рассказывает дополнение **«Спутник путешественника во времени»**.

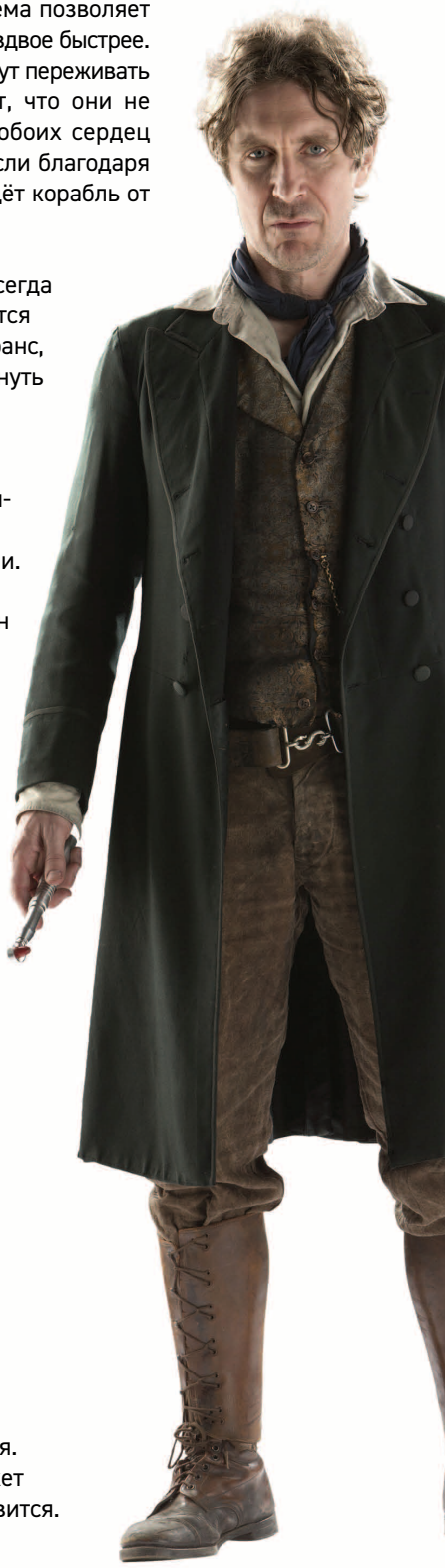
ПОВЕЛИТЕЛИ ВРЕМЕНИ

Повелители времени выглядят как люди, но совсем на них не похожи. Дело не только в нескольких мелких биологических особенностях, но во множестве иных отличий, что делают эти виды столь разными. Повелители времени от природы связаны с движением вселенной. Само их название – не просто красивые слова. Они способны чувствовать вращение вселенной, а порой – видеть линии времени других людей. Доктор часто отвлекается на вещи, которые люди просто не силах воспринять – его разум работает на более высоком уровне и оценивает то, что другие не могут почувствовать.

ФИЗИОЛОГИЯ ГАЛЛИФРЕЙЦЕВ

Внешне галлифрейцы похожи на землян, но внутри немало отличаются. Их эволюция была почти полностью внутренней, что принесло им удивительную устойчивость к вредным условиям среды и излучению, что убили бы представителей иных видов. Повелители времени – очень крепкие ребята, хотя по виду этого не скажешь.

Скелет галлифрейца и большинство органов почти полностью повторяют человеческие, но каждая составляющая работает лучше, чем у землян. Самое явное отличие, что проще всего заметить при осмотре – это наличие двух сердец. Такая система позволяет всему телу при необходимости работать вдвое быстрее. Ценой напряжения сил галлифрейцы могут переживать невероятные нагрузки. Это не значит, что они не чувствуют усталости. Переутомление обоих сердец вызывает боль и головокружение, но если благодаря ему вы успеете дёрнуть рычаг, что уведёт корабль от курса прямо к звезде, оно того стоит.



Также два сердца означают, что у вас всегда есть запасное. Галлифрейские дети учатся замедлять сердцебиение и входить в транс, так похожий на смерть, что может обмануть даже опытного доктора. Для маленьких Повелителей времени это просто игра, а вольному путешественнику нередко может спасти жизнь. Немало галлифрейцев сбежало из тюрем на плечах своих надзирателей, притворившись мёртвыми.

Организм Повелителя времени способен выдержать воздействие космического вакуума и мощного излучения. Хотя галлифрейцы не полностью иммунны к таким воздействиям, они могут выносить их почти вдвое дольше, чем обычный человек. Конечно, ни один Повелитель времен не прыгнет в открытый космос просто так, но будет иметь больший, чем у землянина шанс спастись.

Аналогично, галлифрейцы лучше переносят жару, холод, токсичные условия среды, а также невосприимчивы к некоторым видам излучения. Их организм намного лучше способен сопротивляться болезням, которые случаются у них реже и проявляются слабее. С другой стороны, существуют болезни, что могут одолеть Повелителя времени, но никак не влияют на землян из-за разницы в биохимических процессах.

Самая же впечатляющая способность Повелителей времени – это регенерация. Если галлифреец получит рану, что может убить его, всё его тело само собой обновится.

Во вспышке энергии каждая клетка организма перестроит себя, все раны будут исцелены, а вирусы и яды – обезврежены. При этом Повелитель времени сохранит свои воспоминания, хотя его личность может испытать резкие перемены. Как бы не изменилась внешность и характер Повелителя времени, внутри он остаётся всё тем же. Он как будто перерождается и начинает глядеть на пережитые события с другого угла – подобно тому, как близнецы, имеющие разный жизненный опыт, становятся разными людьми, хотя изначально были похожи. Таким образом, Повелитель времени со строгими моральными (или аморальными) принципами останется самим собой, хотя может стать весельчаком, хотя прежде был серьёзным, а то и вовсе пристраститься к галстукам-бабочкам.

Со стороны кажется, что регенерация проходит в несколько секунд, на деле ей требуется время. После того как тело Повелителя времени изменится, ему потребуется не меньше пятнадцати часов, чтобы все изменения «устаканились». Благодаря этому, организм галлифрейца в этой период обладает удивительной степенью самоисцеления – вплоть до того, что может отращивать потерянные конечности, а его хозяин почти неспособен усидеть на месте (когда не спит). Именно в этот период Повелитель времени физически и психически наиболее непредсказуем. Тело работает на пределе возможностей, но разум бродит впотьмах. Нередко спутники вынуждены обходиться без своего друга, пока к нему не вернётся рассудок.

Главная проблема заключается в том, что никто не знает, чем регенерация кончится. Рад будет галлифреец новому облику или разочарован, зависит от новой личности. Спутники часто страдают от таких перемен в сврём друге. Немногие галлифрейцы вообще осознают, как и насколько они изменились, считая перемены вполне разумными, если не благотворными. Немногие готовы поверить, что регенерация сделала их трудными, странными или просто сумасшедшими.

РАДИАЦИЯ И ПОВЕЛИТЕЛИ ВРЕМЕНИ

Повелители времени известны тем, что игрались и ставили опыты с самыми опасными видами излучения, и научились бороться с ними. Повелитель времени может потратить очко истории, чтобы не получить урона из одного источника радиации или электричества. Конечно, находиться в зоне воздействия таковых подолгу всё ещё опасно, а слишком большая доза убьёт даже галлифрейца. Если ведущий заявит, что излучение слишком сильно, даже очки истории могут не спасти персонажа от необходимости регенерировать, чтобы выжить. Также эту способность можно использовать, чтобы справиться с отравлением – для этого нужно потратить очко истории и иметь доступ к веществам, сочетание которых позволит стимулировать заторможенные ферменты, обратить процесс и вывести яд из тела.

ОБХОДНАЯ ДЫХАТЕЛЬНАЯ СИСТЕМА

Кроме двух сердец у галлифрейцев хватает и других биологических козырей в рукавах. Например, их обходная дыхательная система позволяет пережить удушение или пребывание в космосе. Конечно, даже Повелителю времени нужен воздух, и обходная система не может спасать его вечно. Повелитель времени может целую сцену провести без воздуха, если он не ранен и не находится в состоянии шока. К примеру, Доктору нужно пройти по поверхности Луны до ТАРДИС, но у него нет скафандра. Путь займёт около десяти минут, и ведущий позволяет пройти его за очко истории (ибо дорога довольно долгая). Если в Доктора выстрелят и попадут, ему придётся бросать *силу* и *решительность*, чтобы не начать задыхаться.

РЕГЕНЕРАЦИЯ

Если в ходе приключения Доктор будет убит, мы надеемся, что у него останется одна-другая регенерация в кармане (и пригоршня очков истории, которые он получил за героическое самопожертвование). Так как же происходит перерождение с точки зрения игровой механики?

Если три или более характеристики Повелителя времени упали до нуля, либо если он получил попадание из *смертельного* оружия, он может действовать ещё десять минут за каждое очко *решительности* (учитывается исходная величина *решительности*, без учёта ранений). Когда это время истечёт, произойдёт регенерация, и во вспышке энергий появится перерождённый Повелитель времени.

Как узнать, каким ты будешь после регенерации? Как мы видим на примере Доктора, перерождённый сохраняет прежние умения, а вот черты и характеристики могут измениться.

ИЗМЕНЕНИЯ ХАРАКТЕРИСТИК

Внешность Повелителей времени может резко меняться от воплощения к воплощению – он то старый, то молодой, то низкий, то высокий, что шатен, то седой. Игроку стоит перераспределить очки между тремя физическими характеристиками – *внимательностью*, *силой* и *координацией*. Помните, что ни одна характеристика не может упасть ниже 1. Если вы хотите перераспределить очки случайно, воспользуйтесь таблицей.

БРОСОК	ВНИМАТЕЛЬ.	КООРДИНВЦИЯ	СИЛА
1	Повышается	Не меняется	Понижается
2	Повышается	Понижается	Не меняется
3	Не меняется	Повышается	Понижается
4	Не меняется	Понижается	Повышается
5	Понижается	Не меняется	Повышается

ИЗМЕНЕНИЯ ЧЕРТ

В большинстве случаев черты останутся теми же, но регенерация – отличная возможность что-то поменять. Вы можете понизить характеристики, чтобы приобрести новые черты или наоборот – всё как при создании персонажа.

ВНЕШНОСТЬ

Должно быть, драматичнее всего в регенерации смена внешности. Как будет выглядеть ваш перерождённый герой? Если вы не уверены, можете воспользоваться таблицей ниже. Сделайте отдельный бросок для роста, телосложения, внешности, цвета волос и возраста. Если складной картины не получается (особенно с учётом новых характеристик), бросайте снова. Эта таблица – не правило, а указание.

БРОСОК	РОСТ	ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	ВНЕШНОСТЬ	ЦВЕТ ВОЛОС	ВОЗРАСТ
1	Коротышка	Тощий	Никакой	Каштановый	Подросток
2	Низкий	Худощавый	Так себе	Шатен	20 лет
3	Средний	Средний	Средний	Блондин	30 лет
4	Средний	Средний	Интересный	Брюнет	40 лет
5	Высокий	Крепко сбитый	Красивый	Рыжий	50 лет
6	Долговязый	Толстый	Сногсшибательный	Седой	Старик

Кроме внешних изменений (а также новых зубов и голоса) может смениться и характер персонажа. Есть несколько способов отразить это. Во-первых, справиться может сам игрок, попробовав вести себя по-другому, но всегда есть вероятность, что он вернётся к привычной роли. Лучше вовсе передать Повелителя времени другому человеку! Это сделает поступки и манеру речи персонажа совершенно другими – как мы привыкли видеть в сериале. В таком случае игроки могут просто поменяться персонажами – тот, кто играл Повелителем времени, возьмёт себе спутника или создаст нового. В любом случае, все участники обмена должны быть согласны с ним. Все игроки при этом сохраняют свой запас очков истории.

Как правило, за регенерацией следует краткий период недееспособности. Обычно это шесть часов, но вы можете бросить кость и вычесть выпавшее число из шести. Ведущий вправе изменить этот период в зависимости от того, какие раны получил Повелитель времени. Так или иначе, всё это время персонаж будет без сознания и может просыпаться лишь для того, чтобы выпалить одно предложение или сделать что-то важное прежде, чем снова провалиться в беспамятство. К примеру, вытянув из Розы силу Вихря, Доктор провёл в постели несколько часов, а нахватавшись радиации и регенерировав, был на ногах через несколько секунд.

ДРУГИЕ ВЫДАЮЩИЕСЯ ОСОБЕННОСТИ

У Доктора хватает иных способностей, которыми он не устаёт удивлять. Некоторые особенности или слабости могут быть его личными чертами, другие же – общими для всех Повелителей времени.

Мы знаем, что у Доктора проблемы с аспирином (одна таблетка может убить его), что он умеет говорить своим обычным голосом, даже надышавшись гелием, и способен читать чужие мысли или передавать свои. Само собой, Доктор обладает кучей других навыков, и эта куча растёт с каждым днём его путешествий.

Аналогично, любой персонаж-Повелитель времени может «раскрыть» в себе новую способность, что может быть, как общей для его биологического вида, так его личной особенностью. Для этого необходимо потратить очко истории. Новые способности стоит позволять лишь в особых случаях – не чаще, чем раз за приключение. Каждая способность должна быть одобрена ведущим.

Насколько велики будут изменения внешности и личности, часто зависит от ран и напряжения, что вызвали перерождение. Вся система регенераций создана, чтобы спасать Повелителей времени от старости, а не от огнестрельных ранений или впитывания энергии Вихря – в таких обстоятельствах процесс будет проходить сложнее и может вызывать лёгкое временное безумие.

Высвобождение регенерационной энергии делает Повелителя времени очень деятельным, бодрым и легко возбудимым. Следующие несколько дней находиться рядом с ним будет очень непросто! Даже те галлифрейцы, что регенерируют в тишине и покое, не могут ручаться за себя, хотя их перерождение проходит чуть проще.

Во времена существования Галлифрея, каждый Повелитель времени был ограничен двенадцатью регенерациями. Даже Повелители времени понимали, что всё должно рано или поздно заканчиваться – даже их жизни. Впрочем, с тех пор как Галлифрей пропал, правила изменились. Дополнение **«Спутник путешественника во времени»** подробнее рассказывает об этой планете и её обитателях, а также приводит более полные правила на игру за Повелителя времени.

ТАРДИС

Темпоральная Адекватно Резонирующая Диполярная Излучающая Система, она же ТАРДИС – одно из самых удивительных изобретений по всей вселенной. Впрочем, её создатели – галлифрейские Повелители времени – не делают из неё культа и называют просто «временной капсулой». Для них это не более, чем средство передвижения из пункта А в пункт Б, как автомобиль или велосипед. Такое пренебрежение к столь совершенному устройству может показаться странным, но ТАРДИС – лишь одно из множества поразительных изобретений Повелителей времени.

Машины времени умели строить и менее продвинутые цивилизации (хотя плоды их трудов никогда не были столь совершенны как творения галлифрейцев, даже если мы говорим о том ведре с болтами, на котором летает Доктор). ТАРДИС может путешествовать в любую точку времени и пространства и способна уцелеть даже в самых опасных участках Вихря. Она может брать на борт огромное количество людей и давать им еду, одежду и крышу над головой (в том числе от Вихря). Если вы хотите со всеми удобствами путешествовать куда угодно и *в когда* угодно, вам не найти ничего лучше ТАРДИС. Впрочем, возможно, порой вы захотите сделать остановку на Земле, чтобы купить молока...

ОНА ВНУТРИ БОЛЬШЕ, ЧЕМ СНАРУЖИ!

Самое удивительное в ТАРДИС – её внутренние размеры превосходят внешние. Иными словами – она внутри больше, чем снаружи. Все виды ТАРДИС (да и многие другие галлифрейские изобретения) отличаются такой «пространственной трансцендентальностью». Это значит, что изнутри ТАРДИС выглядит не так, как снаружи, потому что внутренние помещения находятся в отдельном измерении.

Облик ТАРДИС – это просто «дверь», соединяющий «реальный мир» и это измерение. Внутренние помещения существуют вне времени и пространства, связываясь с реальным миром или Вихрем лишь при путешествиях и приземлении.

Может показаться, что это слишком сложно для транспортного средства, но у такой конструкции есть несколько преимуществ. Во-первых, бесконечные (или почти бесконечные) площади позволяют вам взять в ТАРДИС всё, что нужно. Всем хватит комнат, а вы сможете запасти столько снаряжения, сколько захотите, и ещё останется место для бассейна, библиотеки и бассейна в библиотеке.

Когда «двери» ТАРДИС дематериализованы, она существует только в Вихре. Чем меньше устройство связано с реальностью, тем проще ему делать невозможное – например, путешествовать во времени. Если вы перестали быть частью вселенной, вам будет проще обходить её законы.

Наконец, пребывать в отрыве от сущего, находясь в ТАРДИС, ещё и очень безопасно. Временные капсулы почти неуничтожимы. Даже орды Чингиз-хана не смогли пробиться через её двери (а они пытались). Слишком мало просто выломать дверь – нужно ещё и прорваться в иное измерение. Вы можете обложить материализовавшуюся ТАРДИС взрывчаткой, но если взрыв не будет достаточно силён, чтобы повредить что-то в ином измерении, урона он не нанесёт. Тем не менее, уничтожить ТАРДИС возможно. И далеки, и киберлюди разработали взрывчатку, способную на это. Также внутрь ТАРДИС могут попасть устройства и вещества, способны пересекать границы измерений – например, мощные лучи переноса и хуонные частицы.

ПУТЕШЕСТВИЯ В ВИХРЕ

Главным предназначением ТАРДИС остаются путешествия в Пространственно-временном вихре. Вихрь – это колоссальный, наполненный хронобурями и безумием туннель, через который машины времени движутся из одной эпохи в другую. Обычно он выглядит красным, когда вы несётесь вперед во времени, и синим – когда путешествуете назад. В остальном он представляет собой завораживающую мешанину цветов, немного пугающую непривычных. Что-то в его безобидном облике говорит об огромной мощи. Смотреть в Вихрь – будто видеть сердце вселенной, чистую силу и хаос, что создали её. Не стоит и говорить, что путешествовать в Вихре без защиты – смертельно почти для всех. Большинство средств для путешествий во времени используют почти достаточные меры защиты, отчего пассажиры могут отделаться усталостью и лёгким недомоганием. А ещё мы очень, очень настойчиво рекомендуем вам не пытаться летать на ТАРДИС, ухватившись за неё снаружи.

Самое опасное в Вихре то, что его не существует. Никакого Вихря не было до того, как в дорогу не отправился первый путешественник во времени, но как только он появился, появился и Вихрь, который существовал всегда. Вся проблема хронопутешествий в том, что вам нужно оказаться вне обычного временного потока – вне сущего. К сожалению, вне сущего нет ничего, но если вы создадите устройство, что позволит там путешествовать, значит, там должно быть что-то. Даже если вы отправляетесь в никуда, вы попадёте куда-то. Так и появился Вихрь, созданный временной петлёй и укрощённый Повелителями времени.

Вести хронокорабль через Вихрь очень сложно. Большинство машин времени оснащены мощными компьютерами, что могут прокладывать курс и двигаться по нему. Это создаёт огромную нагрузку на судно и уменьшает время, что оно может провести в Вихре, и расстояние, на которое можно совершить прыжок. Такие корабли как ТАРДИС, могут работать с потоками Вихря и следовать им, оседлав его волны. Это значит, что ТАРДИС может пребывать в Вихре

ГЛАВА ЧЕТВЕРТАЯ
ВРЕМЯ, СНОВА ВРЕМЯ

сколько угодно и отправляться так далеко, как угодно, но требует умного пилота и почти столь же умный компьютер.

Путешествия в Вихре – необычный и пугающий опыт, что неудивительно, ведь странники находятся вне времени и сущего. Как бы хорошо не был защищён ваш хронокорабль, все ваши чувства будут напоминать, что вы находитесь в месте, которого нет. Вы будете на клеточном уровне изнывать от желания попасть в какое-нибудь настоящее место. Кроме того, вы постоянно будете чувствовать, будто движетесь, хотя на самом деле это Вихрь движется сквозь вас, в то время как ваша машина времени остаётся на месте, а все возможные точки отсчёта проносятся мимо. Это как стоять на эскалаторе, зная, что придётся спрыгнуть, когда доедешь до нужного места, только этот эскалатор стоит, а весь мир проноситься вокруг. Если вы будете глядеть в Вихрь достаточно долго, вы увидите, как сущее проходит мимо вас. Это жуткий и унизительный опыт – большинство людей просто закрывают глаза.

Долгие странствия в Вихре приводят к накоплению в организме путешественника артронной энергии – нечто вроде радиации. Она необязательно вредоносна – некоторые пришельцы (например, далеки и бейны) используют её, а, развитые цивилизации могут по этому излучению понять, что его носитель бывал в Пространственно-временном вихре.

ИСТОРИЯ И МОДЕЛИ ТАРДИС

Ещё до гибели Галлифрея Повелители времени создали несколько моделей ТАРДИС и не уставали совершенствовать их. Зачастую новые образцы работают намного лучше, а также имеют и новые, экспериментальные системы, что отличают их друг от друга. Всего существует около сотни разных моделей ТАРДИС. Доктор летает на не самом лучшем образчике временной капсулы типа 40. Это довольно старая модель, которую другие Повелители времени считают не столько винтажным автомобилем, сколько ржавым «Фордом Кортина».

СИСТЕМЫ И ВОЗМОЖНОСТИ ТАРДИС

ТАРДИС – не только полезное средство передвижения во времени и пространстве. Ниже кратко описаны некоторые из её дополнительных систем.

Система архитектурной перестройки: внутренние помещения ТАРДИС легко изменять и перестраивать, а переключать общий стиль не сложнее, чем поставить новые обои на рабочий стол и намного быстрее, чем изменять планировку.

Используя эту систему, оператор может создавать новые комнаты, добавлять коридоры и передвигать их. Гостям ТАРДИС не нужно искать себе комнаты – хозяин может просто создать их и расположить рядом с залом управления. Некоторые помещения считаются «стандартными» – например гардеробная, нулевая комната или, само собой, комната управления. Впрочем, даже их можно перемещать – хотя комнату управления удобно держать рядом с выходом, но если вы хотите иметь атриум или прихожую, в вашей ТАРДИС может быть и так.

Свод «Хамелеон»: эта обычная система, установленная на большинстве ТАРДИС, позволяет Повелителям времени маскироваться, перестраивая свою генетическую структуру. Свод манипулирует телом и разумом пациента, полагаясь на галлифрейскую способность к регенерации. Большинство «Хамелеонов» настроены на превращение Повелителя времени в человека, то есть представителя одного из самых распространённых видов во всём пространстве и времени. Впрочем, устройство может имитировать и другие формы жизни. Это очень болезненный процесс, и сводом не пользуются просто так.

Когда преображение будет завершено, истинная сущность и воспоминания Повелителя времени сохранятся в подходящем устройстве – например, карманных часах, что начинают излучать мощную ауру, которую способен заметить обладатель даже самого слабого психического потенциала. Новая личность Повелителя времени будет настроена не обращать внимание на устройство (иногда – до определённого мига). Чтобы вернуть себя настоящего воспользовавшемуся «Хамелеоном» достаточно открыть «хранилище» своей личности – это очень быстрый и примечательно безболезненный процесс.

Изначально свод был создан, чтобы позволить Повелителям времени внедряться в другие сообщества, но не вмешиваться в их жизнь. Для этого свод создаёт пациенту новую личность и, подстраивая причинно-следственные связи, даёт ей место в новом для неё мире. Искусственная личность необязательно

будет иметь что-то общее с характером Повелителя времени – иногда она может быть полностью ему противоположна. Так галлифреец сможет изучать чужое общество и даже участвовать в его жизни, не вмешиваясь в линию времени, а потом вернуться к своей изначальной личности, сохранив воспоминания.

В последние дни Войны Времени свод обрёл ещё одно предназначение – он позволял прятаться. Замаскировавшийся Повелитель времени будто пропадал из бытия. Кто знает, сколько галлифрейцев прячется по вселенной, не зная, кто они.

Система «Хамелеон»: ТАРДИС – это совершенно инопланетное устройство. Любой корабль, способный путешествовать во времени, должен существовать немного вне реальности, даже вне Вихря. Именно поэтому незамаскированная машина времени выглядит нормально лишь на первый взгляд. Её поверхность может меняться и дрожать, как будто находится где-то ещё. Что-то в таком объекте кажется неправильным или ненастоящим, как во сне. Множество потерпевших крушение хронокораблей вошли в мифы и легенды о богах, снах и чудовищах. Едва начав путешествовать во времени, галлифрейцы осознали, что им нужно маскировать свои капсулы. Это привело к созданию системы «Хамелеон» – должно быть, одной из самых полезных в ТАРДИС.

Всякий раз, когда ТАРДИС материализуется в новой месте, в первую же наносекунду после приземления она анализирует местность, составляет карту на тысячу миль окрест в двенадцати измерениях и приспосабливает облик своего «канала взаимодействия с реальностью» (то есть двери) к окружению – например, она может принять вид дерева, приземлившись в лесу, или банка данных ЭВМ, оказавшись на исследовательской станции. В большинстве моделей пилот может сам определить вид ТАРДИС при посадке, хотя у старых машин «Хамелеон» нередко сбоит, отчего ТАРДИС застревает в одном-единственном облике или начинает лихорадочно менять их при каждой материализации.

ТАРДИС может принять вид почти чего угодно. Это должно быть что-то достаточно большое, чтобы в нём уместилась дверь – ведь пассажирам нужно будет выбраться наружу. Увы, если корабль маскируется под существующий объект, могут возникнуть неточности. Кроме того, ТАРДИС копирует лишь внешний вид – например, если она примет вид церковного органа, на нём нельзя будет играть, хотя все клавиши и ключи окажутся на своих местах. Если она станет телефонной будкой, её телефон не будет работать.

Также в систему «Хамелеон» входит излучатель отвлекающего поля. Эта энергетическая аура похожа на фильтр восприятия и вмешивается в чувства всех, кто оказывается рядом, заставляя их не обращать внимания на ТАРДИС. Поле недостаточно сильно, чтобы отвадить того, кто целенаправленно ищет машину, но простые зеваки не заметят временную капсулу, даже если «Хамелеон» даст сбой. Немного поколдовав над ключом от ТАРДИС, можно управлять этим полем и использовать как личное устройство невидимости. Впрочем, даже это не сможет провести сильных волей людей, обладателей психической подготовки и просто тех, кто активно ищет вас.

ФИЛЬТРЫ ВОСПРИЯТИЯ

Фильтр восприятия можно отразить, дав *прибору* черту *Непримечательный*. Эту черту можно давать одному *прибору* несколько раз, каждый из которых приносит накопительный бонус +2 к броскам *уловок*.

На начальном уровне фильтр просто вынуждает людей игнорировать предмет, а на более высоких способен изменять его облик или делать невидимым.

Монастырский колокол: каждому кораблю нужна система оповещения, и ТАРДИС таковой служит монастырский колокол. Глубокий и гулкий звук этого набата разносится по всему хронокораблю. Обычно он звучит лишь, когда машине и её пассажирам грозит неминуемая опасность, а учитывая, насколько сложно повредить ТАРДИС, каждое срабатывание колокола означает встречу с чем-то поистине ужасным. Набат нередко отзывается на опасность для вселенной – осторожные Повелители времени сочли, что их агенты должны знать о таких угрозах сущему, чтобы иметь возможность справиться с ними.

Монастырский колокол особенно полезен благодаря связи с вращением вселенной. Его звон не просто предупреждает о близкой опасности – он может говорить об искажениях во времени или о только приближающейся угрозе. Так или иначе, набат не бьёт попусту, и отмахиваться его звона – дурная идея.

Панель управления: первое, что видит большинство людей, попадающих в ТАРДИС – это комната управления. Она может выглядеть очень по-разному – это зависит от ТАРДИС и пилота – но сама панель почти всегда одинакова. Всеми системами корабля можно управлять с одной шестиугольной панели, окружающей временной ротор. Чтобы нормально вести капсулу, требуется шесть пилотов – по одному на каждую секцию панели. Если пилот всего один, ему придётся бегать вокруг панели, чтобы заставить машину прибыть куда нужно. К счастью, спутники зачастую могут помочь, нажимая указанные им переключатели.

Когда ТАРДИС летит, временной ротор в центре комнаты движется вверх и вниз. Обычно он светится от сдерживаемой энергии, освещая всё помещение. Под панелью управления и ротором лежит то, что называют «сердцем ТАРДИС». Там располагается сознание корабля и оттуда он связывается с Вихрем. Заглянуть в сердце ТАРДИС – значит стать одним целым со всей вселенной, всем пространством и временем. Даже Повелитель времени не может выдержать воздействие таких энергий или предсказать, какие знаки и силы могут появится оттуда.

Око гармонии: все ТАРДИС черпают энергию из укрощённой чёрной дыры под названием «Око гармонии». На самом деле, так называли первое из этих голодных чудовищ, что Повелителям времени удалось поставить себе на службу, и изначально все ТАРДИС и все галлифрейские объекты питались энергией из этого бесконечного источника. После гибели Галлифрея ТАРДИС приходится время от времени «заправляться» в местах темпоральной активности – например у разломов (вроде кардиффского) или от иных космических явлений.

Манипуляция энергиями: ТАРДИС прекрасно может управлять энергетическими потоками – не зря же она питается от чёрной дыры. Щиты и силовые поля, что удерживают Око гармонии, можно расширить или использовать для поглощения энергии взрывов. Это позволяет пилоту создавать зоны невесомости и притягивающие лучи или использовать ТАРДИС как «громоотвод» для взрывов. Полагаясь на её способность сдерживать хаос Вихря, вы даже можете превратить вашу машину времени в «затычку» в континууме, чтобы выиграть время на поиск нормального решения.

Система перемещения от враждебных действий (СПВД): в дополнение к возможности маскировать себя и почти полной неуязвимости ТАРДИС оснащена системой перемещения от враждебных действий, благодаря которой может «сбежать» от противника, дематериализовавшись и приземлившись в безопасном месте, когда врага уже не будет поблизости. СПВД нужно включать, когда пилот покидает ТАРДИС. Не стоит и говорить, что Доктор обычно забывает сделать это.

Встроенная система отключения оружия (ВСОО): говорят, что находясь вне пространства и времени, ТАРДИС существует в состоянии «временной неагрессивности». ВСОО использует это состояние, чтобы оградить пассажиров от опасностей Вихря. ВСОО не позволяет предпринимать враждебных действий на борту. Старые модели блокировали лишь возможность физического насилия, но более совершенные ВСОО могут не позволять даже ругаться. Тем не менее, любая ВСОО несовершенна, и особенно жестокий или аморальный человек может перебороть её воздействие. В ТАРДИС Доктора эта система особенно ненадёжна, и некоторые пилоты находили способы обмануть её. ВСОО можно настроить так, чтобы она работала на одних людей и не действовала на других, но на это способна лишь горстка механиков во всей Вселенной.

Материализация: ТАРДИС внутри больше чем снаружи, благодаря чему может материализовываться «вокруг» других предметов, затягивая их внутрь себя – снаружи это выглядит так, будто машина времени просто заменяет собой объект. Возможность брать на борт, а не давить очень радует тех, на кого приземляется ТАРДИС. Как правило, «захваченные» таким образом люди и предметы появляются в комнате управления, но эту настройку легко поменять. К примеру, если вы хотите взять кого-то живым, и этот кто-то стоит неподвижно, вы можете материализовать ТАРДИС над ним и перебросить его в специальную тюрьму. Возможно и обратное – машина может дематериализоваться «сбросив за борт» кого-то из пассажиров. Впрочем, если ТАРДИС не запрограммирована материализоваться вокруг кого-то или чего-то, она всегда будет приземляться на наиболее близкое к заданным координатам пустое пространство.

Один из лучших способов применять такую способность – это возможность подменить на ТАРДИС реальный объект и замаскироваться под него. Благодаря этому капсула будет незаметна, а обстановка вообще не изменится. Если вы беспокоитесь, что система «Хамелеон» не справится с задачей, помните, что вы можете заранее задать размеры объекта, под который будете маскировать ТАРДИС, не покидая своей уютной комнаты управления.

Эта система ТАРДИС прекрасно работает, если вы не пытаетесь «поглотить» другую ТАРДИС или иной артефакт, которому свойственна пространственная трансцендентальность. В таком случае множество измерений, находящихся внутри обеих машин, начнут изгибаться друг вокруг друга, и всё кончится тем, что обе ТАРДИС окажутся друг в друге. Если вы выйдете из одной, то окажетесь в комнате управления второй, а выйдя из второй, окажетесь в комнате управления первой. Вместе пилоты обоих кораблей смогут «расцепить» их с минимальным ущербом. Если же один пилот решит поймать так ТАРДИС другого, проблемы начнутся у обоих. В одиночку ТАРДИС крайне трудно вырваться из такой петли без сторонней помощи.

Сознание: каждая ТАРДИС разумна и скорее выращена, чем построена. Она не обладает полноценным ИИ, скорее это простое осознание себя. Впрочем, как и любое живое существо, ТАРДИС развивается с годами и становится более и более разумной. Есть две причины, по которым в машину времени было вложено сознание.

Во-первых, благодаря ему корабль сможет помогать пилоту ориентироваться в Вихре, предсказывая его колебания, помогая выдерживать направление и избавляя от необходимости постоянно корректировать курс. Также это позволяет капсуле обеспечивать безопасность пассажиров – всё живое обладает инстинктом самосохранения, а значит ТАРДИС не захочет вслепую приземлиться в опасном месте или привезти туда своих пассажиров. Вторая причина – сознание нужно, чтобы установить психическую связь между машиной, пилотом и пассажирами, благодаря чему ТАРДИС сможет работать лучше. Живой ум также служит неотъемлемой частью некоторых систем капсулы – например, устройства-переводчика (см. ниже).

Щиты: все ТАРДИС оснащены множеством защитных механизамов – в том числе энергетическими щитами, что укрывают пассажиров от вредного излучения, энергетического оружия, космоса и Вихря.

Также щиты спасают ТАРДИС от нежеланных гостей или урона, что может причинить космический круизный лайнер. В ТАРДИС со включёнными щитами можно открыть дверь прямо в космос и не бояться, что вас туда утянет. Вредные условия большинства планет также не могут справиться со щитами капсулы.

Щиты ТАРДИС, что принадлежит Доктору, были усовершенствованы технологиями Сливинов. Джек Харкнесс установил в капсулу трибофизический волновой макрокинетический экстраполятор Блон Фел Фотч Пасамир-Дэй Сливин – это позволило кораблю создать широкое энергетическое поле, что укрыло пассажиров от далеков, а позже Доктор использовал эту систему в столкновении с ракноссами. Такие щиты редко встречаются у небоевых ТАРДИС.

Ключи от ТАРДИС: каждая временная капсула запирается на сложный замок, к которому нужен ключ. Пилот легко может создать запасные ключи, когда находится внутри. Без ключа попасть внутрь почти невозможно. И хотя кажется, что ТАРДИС запирается на обычный замок конструкции Йеля, это не так, и никакая отмычка не позволит взломать его. Фактически, всякий раз отпирая замок, пилот решает математическое уравнение при помощи межпространственного ключа, даже если со стороны это выглядит совсем не так.

Ключ может выглядеть как угодно – от самого обычного земного ключа до странного инопланетного устройства или цветного кристалла. Более совершенные модели способны отпирать дверь, просканировав ладонь, сетчатку глаза или даже сознание пассажира, так что попасть внутрь без ключа очень непросто.

Изредка между кораблём и Повелителем времени устанавливается столь сильная связь, что машина может узнавать своего пилота и открывать перед ним двери. После сотен лет путешествий, ТАРДИС Доктора пускает его внутрь, отзываясь на щелчок пальцами.

Телепатические системы: ТАРДИС связана не только с разумом своего пилота-Повелителя времени, но и способна передавать телепатические сигналы через Вихрь в любую точку пространства и времени, используя артронную энергию. Также эта система излучает телепатическое поле, способное мгновенно переводить речь и даже писаный текст (см. ниже). Это поле действует на всех, кто находится в непосредственной близости от Повелителя времени, управляющего ТАРДИС, который также может распространить действие поля на кого-то другого.

Мозг пилота – важный компонент этой системы, и если он впадёт в кому, потеряет сознание или переживёт чистку разума, связь будет нарушена. Также панель управления оснащена телепатическим пультом – ёмкостью с субстанцией, позволяющей пилоту установить прямую связь между своим разумом и ТАРДИС, и вести корабль по курсу, сосредоточившись на определённом месте или воспоминании.

Система-переводчик: вселенная полна разнообразия – в том числе, языкового. Столь развитой цивилизации, как галлифрейская удалось создать универсальный переводчик. Увы, такие устройства очень велики и их по ошибке можно принять за оружие. Хуже того – если путешественник потеряет свой переводчик, он лишится возможности общаться с чужаками. Машинный перевод известен неточностью и потерей тонкостей смысла, что делают настоящее общение возможным и бесперебойным.

Каждая ТАРДИС оснащена устройством-переводчиком. Оно полагается на психическую связь с пассажирами, благодаря которой мгновенно переводит им всё сказанное и написанное. Зачастую путешественники даже не осознают, что корабль вмешивается в их сознание – они будто бы разговаривают на родном языке и слышат его же. Взаимодействуя с живым разумом, переводчик ухватывает нюансы смысла и преодолевает большинство интеллектуальных и культурных барьеров не хуже, чем языковых.

Единственная проблема такого устройства – оно настроено на работу с мозгом галлифрейца. Если единственный Повелитель времени в ТАРДИС лишится сознания, связь прервётся, если только разум человека не окажется достаточно силён, чтобы выдержать нагрузку.

ТАРДИС В ИГРЕ

ТАРДИС – это очень сложная машина. Она считается и техникой (и имеет её игромеханические характеристики), и многофункциональным *прибором* (с собственными очками истории) и даже персонажем (и имеет некоторые характеристики персонажа). Она может думать, испытывать эмоции, чувствовать опасность и даже управлять сама собой.

Фактически, это крайне важный NPC и средство продвижения сюжета, что по всём подчиняется ведущему (кроме тех случаев, когда он позволяет персонажам самим выбрать место назначения). У ТАРДИС есть умения и черты, которые могут подсказать вам, на что она способна.

К примеру, если Доктор хочет просканировать планету в поисках форм жизни, он может использовать имеющуюся у ТАРДИС черту *Сканирование*, добавив свою *внимательность + находчивость*.

Если Доктор попадёт в беду, а на борту ТАРДИС не будет никого, она сама сможет совершить бросок *внимательности + находчивости* (с бонусом за *Сканирование*) и понять, что её друг в опасности. Также ТАРДИС может прийти на помощь героям просто волей ведущего (зачастую это лучший для сюжета вариант).

Хотя у ТАРДИС есть уровень брони, а её системы могут быть повреждены, уничтожить её почти невозможно. Урон снижает её работоспособность, отключает некоторые способности, но Доктор всегда сможет её починить (либо ТАРДИС сможет отремонтироваться сама). Угроза уничтожения машины может быть двигателем сюжета или центральной темой целого приключения.

Подробнее о ТАРДИС рассказано в дополнении **«Спутник путешественника во времени»**.

ТАРДИС ДОКТОРА

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	4	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	4
КООРДИНАЦИЯ	3	СИЛА	4
НАХОДЧИВОСТЬ	4	ХАРИЗМА	4

УМЕНИЯ
Выживание 5, знания 8, медицина 3, наука 6 (хронофизика +2), технологии 4, транспорт 4.

ЧЕРТЫ
Бездонные карманы, Быстрое исцеление, Вихрь, Внутри больше, чем снаружи, Вращение вселенной, Здоровяк, Непримечательный, Ограничение (Сложное управление, шесть пилотов), Передача данных, Порывистый, Сканирование (×4), Спорщица, Счастливчик, Телепатия, Чувство направления, Экстрасенс, Энергетическое поле (большое), Ясновиденье.

БРОНЯ: 30

СКОРОСТЬ: 12 (МАТЕРИАЛИЗАЦИЯ)

ОЧКИ ИСТОРИИ: 20

ПРОЧНОСТЬ: ТЫСЯЧИ ОЧКОВ

ОСОБОЕ: у ТАРДИС Доктора повреждена система «Хамелеон», отчего машина всегда появляется в виде полицейской будки из 1960-х.

ПРИМЕНЕНИЕ ТАРДИС

ТАРДИС можно использовать по-разному – ниже приведено несколько советов. Помните – последнее слово всегда за ведущим, и порой функционал ТАРДИС приходится ограничивать для блага сюжета.

ПУТЕШЕСТВИЯ В ВИХРЕ

Главное предназначение ТАРДИС – путешествовать через пространство и время. Она обладает аналогом особой черты *Вихрь* (см. стр. 50), но он намного совершеннее и тратит всего одно очко истории за каждое путешествие (если только ведущий не решит повысить эту цену в случае особенно длинных странствий).

Когда персонажи зададут координаты, они должны совершить бросок *находчивости* + *технологий* с бонусом за свою черту *Вихрь* (если таковой нет, управлять ТАРДИС им будет очень сложно).

Успешный результат означает, что ТАРДИС слегка промахнулась и материализовалась в пределах 1к6 километров или дней от цели. *Хороший* результат позволяет попасть в предел нескольких ярдов или минут.

Фантастический успех знаменует невероятно точную посадку – такого успеха необходимо достичь, если вы вводите предельно точные координаты (например, пытаясь посадить ТАРДИС в очень узком пространстве, куда она едва может вместиться).

Провальный исход означает, что вы сели далеко от цели или просто неудачно (например, на краю скалы, дверью в пропасть) и может потребоваться «микропрыжок». *Плохой* результат указывает на опасность – например, ТАРДИС приземляется в таких условиях, что может дематериализоваться, как только пассажиры её покинут. *Катастрофический* результат может забросить вас в машинное отделение космического судна, на звезду или на капитанский мостик корабля далеков – смотря, что больше подойдёт по сюжету.

Ведущий также может усложнить управление ТАРДИС, если сочтёт, что игроки пользуются ей для того, чтобы жульничать или легко проникать куда угодно. Оправдать это можно тем, что частое применение машины времени создаёт возмущения в континууме, отчего пилотировать её становится труднее. Также можно выдумать системный сбой, вызванный частым использованием.

ТАРДИС КАК СУПЕРПРИБОР

ТАРДИС оснащена огромным количеством всевозможных систем – фактически, это самый многоцелевой прибор в истории вселенной. У неё есть собственный набор иных выдающихся способностей, как у Повелителей времени (см. стр. 134) – такой образчик гиперразвитых технологий способен почти на всё, что вы можете вообразить.

Персонажи должны провести некоторые время внутри ТАРДИС, настраивая её, перепаивая схемы, модифицируя оборудование и бросая *находчивость* + *технологии*. Чтобы возиться с ТАРДИС необходимо иметь черты *Вихрь* и *Жестянщик*. Все плоды таких трудов (кроме самых простых) будут одноразовыми. Некоторые модификации могут оказаться настолько крупными, что ТАРДИС приземлится и не взлетит, пока работа не будет окончена.

ДВИГАТЕЛЬ СЮЖЕТА

ТАРДИС – отличное средство втянуть персонажей в приключение и удержать их там. Не раз и не два случалось, что едва приземлившуюся ТАРДИС крали, захватывали в силовое поле или иным образом ставили на прикол, вынуждая Доктора и его спутников искать корень проблем и пытаться вернуть дражайшую синюю будку.

Бывало и что сама ТАРДИС становилась местом очередного приключения или центральной темой сюжетной линии.

Наконец, ТАРДИС – полуразумное существо, что может действовать по своей воле, а это тоже может стать источником приключений. Что если она устанет от всех проблем, в которые попадает Доктор и решит взять выходной? Что если злодей заразит машину времени вирусом, что превратит её во врага персонажей? В общем, внутри синей будки таится не меньше возможностей, чем снаружи.

ГЛАВА ПЯТАЯ
ЭТИ СТРАННЫЕ, СТРАННЫЕ СУЩЕСТВА

ЭТИ СТРАННЫЕ, СТРАННЫЕ СУЩЕСТВА

Вселенная очень велика, а вы можете отправиться куда и когда угодно и повстречать там не самые приветливые формы инопланетной жизни. В этой главе описаны некоторые из самых распространённых существ – как враждебные, так и дружелюбные.

Конечно, здесь не хватит места, чтобы рассказать о каждом пришельце и противнике из прошлых приключений Доктора, не говоря уж о сотнях иных видов, что обитают во вселенной. Эта глава – только о самых главных или знаковых существах. Также см. дополнение **«Пришельцы и иные существа»**, где описаны именно те, о ком сказано на его обложке (а также приведены правила создания собственных вариантов врагов и друзей), и справочники по каждому из воплощений Доктора.

А ГДЕ ДАЛЕК РЖАВЧИК?

Разыскивая какого-то конкретного пришельца, вы имеете все шансы не обнаружить его в этой книге. Нам пришлось наступить на горло собственной песне и сократить список рас и злодеев, что описаны в этой книге. Эта глава невелика, так что мы отказались от отдельных персонажей (за кое-какими исключениями) и описываем только целые расы.

К примеру, в этой главе есть далеки, но нет ни Ржавчика, ни Премьер-министра далеков. Если вам требуется кто-то особенный, используйте характеристики его «обычного» сородича. Впрочем, важным злодеям стоит поднять характеристики и умения, а также дать больше очков истории.

У ЗЛОДЕЕВ ТОЖЕ ЕСТЬ ОЧКИ ИСТОРИИ...

В описаниях различных врагов указано, сколько очков истории имеет каждый. Такое количество предназначено для рядовых противников, тогда как более важные персонажи и злодеи должны иметь больше таковых (и чем они сильнее – тем больше). Например, вы легко можете сделать Верховного далека из обычного, немного подняв ему *находчивость* и повысив количество очков истории до 8-12, чтобы дать негодяю больше возможностей одолеть персонажей и сбежать, когда его планы пойдут прахом.

БЕСХРЕБЕТНЫЕ

Бесхребетные пришли из вселенной двух измерений. Они проникли в наш трёхмерный мир в Бристоле и убили несколько десятков людей, расплющивая их для изучения и препарирования. Потом им встретились Клара и Доктор – они сумели перенести бесхребетных в трёхмерное обличие, но это не отняло у них злобности и склонности разрушать. Доктор вышвырнул пришельцев в их двумерный мир и предупредил не возвращаться, но это могло и не испугать их.

Бесхребетные выглядят, либо как искажения на плоской поверхности, будто целенаправленно бегущая куда-то вода, либо как движущиеся изображения того, кого они расплющили. Они не могут перескакивать с одной поверхности на другую.

Трёхмерное обличие, что они принимали в Бристоле, напоминало искажённый облик прошлых жертв и с трудом передвигалось в трёх измерениях.

БЕСХРЕБЕТНЫЙ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	3	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	4
КООРДИНАЦИЯ	1	СИЛА	3
НАХОДЧИВОСТЬ	3	ХАРИЗМА	3

УМЕНИЯ

Бой 2, выживание 3, меткость 2, наука 4, уловки 3.

ЧЕРТЫ

Инопланетная внешность (Б): бесхребетные – двумерные создания, и даже проявившись в трёх измерениях, выглядят «неправильно».

Лазанье (Б): для бесхребетных нет понятий «верх» и «них». Они могут легко лазать по любой поверхности.

Невосприимчивость: бесхребетным нельзя повредить – любой предмет просто расплющится при соприкосновении с бесхребетным. Трёхмерным бесхребетным можно нанести урон. Побеждённый бесхребетный возвращается в двумерное состояние и должен потратить очко истории, чтобы снова стать трёхмерным.

Природное оружие (Б): прикосновением бесхребетные способны мгновенно убить цель (С/ С/С), расплющив её.

Пришелец

Устойчивость (М): бесхребетные – существа из двух измерений, и нормально себя чувствуют именно в таком состоянии.

Особое (Пространственная энергия): эти существа способны впитывать пространственную энергию и выплёскивать её в виде оранжевых протуберанцев. Воздействуя этой энергией на трёхмерный объект, бесхребетный «сплющивает» его.

• Бесхребетный должен коснуться предмета.
• Расплющенный предмет может выглядеть как точное изображение жертвы (будто фотография) или размытая мазня (как абстрактная картина).
• Живые цели при этом мгновенно погибают. С такой жертвой можно экспериментировать – например, препарировать или превратить в её же точное изображение.

Бесхребетные также способны испускать пространственную энергию в виде красных молний. Это возвращает расплющенному объекту нормальный вид.
• Они могут дать себе трёхмерные тела (это стоит одно очко истории)
• Они могут создавать краткоживущие трёхмерные объекты – например, гигантскую руку, что схватит жертву (это стоит три очка истории).

ТУ: НЕИЗВЕСТНО

ОЧКИ ИСТОРИИ: 6

ВЕЛИКИЙ РАЗУМ

Великий разум – это могущественное существо из психической энергии, заключённое на ином плане существования. Оно отчаянно пытается заполучить телесную форму, для чего ему нужны живые слуги. Каково настоящее обличие Великого разума – неизвестно, если не считать потоков пены, испускаемых пирамидой.

Место, где пребывает Великий разум – само по себе загадка. Возможно, это настоящий астральный план, куда может попасть только разум отдельно от тела, а возможно это сам Пространственно-временной вихрь. Великий разум определённо может действовать в Вихре – например, он оказался способен сплести сеть вокруг летящей ТАРДИС.

Великий разум действует очень прямолинейно. Он выжидает, пока кто-то не подойдёт к преграде между физическим и его миром (например, в виде астральной проекции) и порабощает этого человека. Например, в XVIII столетии он захватил таким образом тибетского ламу Падмасамбхаву, а в XIX веке вселился в Уолтера Симеона и даже основал от его имени Институт Великого разума.

ВЕЛИКИЙ РАЗУМ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	3	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	5
КООРДИНАЦИЯ	0	СИЛА	0
НАХОДЧИВОСТЬ	7	ХАРИЗМА	4

УМЕНИЯ

Знания 4, красноречие 4, наука 4, ремесло 3, технологии 6, уловки 5.

ЧЕРТЫ

Бессмертие (Б): Великий разум – это существо из чистой психической энергии, что обитает вне привычных измерений. Он не стареет и, вероятно, его нельзя убить, хотя Доктор утверждал, что мог бы поглотить его.

Гипноз (0): Разум умеет гипнотизировать людей, фактически, вселяясь в них, и управляя как и своим главным носителем. Также ему доступны более слабые формы гипноза.

Жестянщик: Великий разум умеет с помощью подручных материалов создавать устройства, что кажутся невозможными на таком уровне технологий. Он способен создавать *приборы*.

Золотые руки: Великий разум получает бонус +2 к броскам *технологий*, когда пытается приспособить местные технологии для своих замыслов.

Пришелец

Психическая подготовка: Великий разум прекрасно умеет сопротивляться чужому влиянию, и получает бонус +2 к броскам *решительности* против обмана и чужих психических атак.

Путешественник во времени (Все эпохи): Великий разум может использовать технологии любых эпох.

Телекинез: Великий разум способен передвигать предметы силой мысли. Сила его телекинеза равна его *решительности*.

Телепатия: Великий разум способен звучать в чужих головах. Вслух он обычно говорит голосом своего носителя, даже если он держит речь через другую жертву гипноза.

Фактор страха (2): в присутствии Великого разума люди чувствуют себя не в своей тарелке, а сам Разум получает бонус +4 к броскам, предпринятым для того, чтобы заставить кого-либо не приближаться к нему.

Фотографическая память: Великий разум – существо из чистой психической энергии, а потому всегда может мгновенно вспомнить все, что когда-либо испытывал.

Экстрасенс: Великий разум получает бонус +4 к броскам, предпринятым, чтобы прочесть, что твориться в чужих умах, или защититься от чтения разума и одержимости.

ТУ: 8 ОЧКИ ИСТОРИИ: 12

Это существо наделено могучими психическими способностями и умеет гипнотизировать людей вокруг себя. Также оно способно вселяться в своих жертв и говорить их голосами. Присутствие Великого разума поддерживает тело носителя и продлевает ему жизнь. Увы, такие долгожители нередко умирают от перенапряжения и истощения, стоит Великому разуму покинуть их.

Доктор встречался с Великим разумом, вселившимся в тело Уолтера Симеона и создавшим армию живых снеговиков. Тогда Разум увидел схему лондонского метро, что позволило ему через несколько лет воплотить новый план с участием роботов-йети. Хотя этот замысел провалился, Разум предпринял ещё одну атаку на Лондон – в 2013 году, когда он использовал Интернет и роботов-ложкоголовых, благодаря которым загрузил в облако множество чужих разумов и получил власть над их телами.

С помощью своих слуг-шептунов Великий разум заманил Доктора в его собственную могилу на Трензалоре и вошёл в его временной поток. Этот план сорвала Клара Освальд – Доктор остался жив, а судьба Разума неизвестна.

РОБОТЫ-СЛУГИ

Стоит Великому разуму захватить сознание человека, как он принимается строить слуг-роботов. Такие помощники нужны для физической работы и устрашения, так что обычно они выглядят весьма внушительно. Великий разум ограничен доступными технологиями - он способен усовершенствовать доступные ему средства, чтобы лучше приспособить для своих целей, но такие усилия обычно пожирают много времени и сил.

Великий разум основывает облик своих механических слуг на сведениях из разума носителя. Действуя в слаборазвитых обществах, он может придать роботам облик мифических или легендарных существ, чтобы отпугнуть любопытных и дать им понять, что договариваться здесь не с кем.

Захватив тибетского ламу в 1935-ом году, Великий разум создавал роботов-йети, чей облик пугал местных жителей. Чуть позже он усовершенствовал их, создав новую армию маленьких йети, наводнивших лондонскую подземку.

Внутри каждого робота есть маленькая сфера, способная действовать независимо. При включении такие сферы ищут ближайшее доступное роботело и запитывают его энергией. Великий разум действует через эти сферы, нередко отдавая команды через карты, фигурки и другие зримые средства.

ЙЕТИ ПЕРВОЙ МОДЕЛИ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	2	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	4
КООРДИНАЦИЯ	3	СИЛА	7
НАХОДЧИВОСТЬ	1	ХАРИЗМА	2

Йети первой модели выглядели как высокие лохматые человекообразные. Их облик основан на легендах о снежных людях, но такие роботы очень далеки от настоящих йети.

УМЕНИЯ

Атлетика 4, бой 4.

ЧЕРТЫ

Броня (Б): йети – робот, чьё скрытое под мехом бронированное тело может останавливать пули. Такая броня даёт 8 очков защиты, но снижает *координацию* на единицу (это уже учтено в профиле).
Инопланетная внешность: йети сделаны в виде крупных лохматых человекообразных.
Инопланетные органы чувств: йети могут видеть в темноте.
Природное оружие (Когти): острые когти йети наносят 4/9/13 очков урона.
Раб: йети находятся под властью Великого разума и не могут действовать во своей воле. Йети, не получивший приказов, будет просто неподвижно стоять на месте.
Робот
Фактор страха (3): йети довольно жуткие и получают бонус +6, когда пытаются напугать кого-то.

ОЧКИ ИСТОРИИ: 3-4

ЙЕТИ ВТОРОЙ МОДЕЛИ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	2	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	4
КООРДИНАЦИЯ	4	СИЛА	8
НАХОДЧИВОСТЬ	1	ХАРИЗМА	2

Йети второй модели чуть выше и субтильнее старых и приметны светящимися глазами. Их оружие - большие когти и паутиномёты.

УМЕНИЯ

Атлетика 4, бой 4, меткость 3.

ЧЕРТЫ

Броня (Б): йети – робот, чьё скрытое под мехом бронированное тело может останавливать пули. Такая броня даёт 8 очков защиты, но снижает *координацию* на единицу (это уже учтено в профиле).
Инопланетная внешность: йети сделаны в виде крупных лохматых человекообразных со светящимися глазами.
Инопланетные органы чувств: йети могут видеть в темноте.
Природное оружие (Когти): острые когти йети наносят 4/8/12 очков урона.
Раб: йети находятся под властью Великого разума и не могут действовать во своей воле. Йети, не получивший приказов, будет просто неподвижно стоять на месте.
Робот
Фактор страха (3): йети довольно жуткие и получают бонус +6, когда пытаются напугать кого-то.
Оружие: паутиномёт, способный стрелять сетью, сотканной из смертоносных энергий (4/С/С).

ОЧКИ ИСТОРИИ: 3-4

СЕРВЕР (ОН ЖЕ «ЛОЖКОГОЛОВЫЙ»)

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	2	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	3
КООРДИНАЦИЯ	3	СИЛА	6
НАХОДЧИВОСТЬ	1	ХАРИЗМА	2

УМЕНИЯ

Атлетика 2, бой 2.

ЧЕРТЫ

Метаморф (М): сервер может выдавать себя за кого-то другого, но его «копирование» неидеально, а движения выглядят довольно неестественно.

Особое (Загрузка): сервер может парализовать свою цель и загрузить её в «облако», используемое Великим разумом. Это считается длительным конфликтом, в котором сервер использует *харизму + решительность +2*, а жертва – *находчивость + решительность*. Урон наносится по *решительности* жертвы. Если *решительность* упадёт до нуля, она будет загружена.

Раб: серверы находятся под властью Великого разума и компании мисс Кизлет и не могут действовать во своей воле. Сервер, не получивший приказов, будет просто неподвижно стоять на месте.

Фактор страха (2): серверы выглядят довольно жутко, когда поворачивают свои головы, и получают бонус +4, когда пытаются напугать кого-то.

ОЧКИ ИСТОРИИ: 3-4

ДАЛЕКИ

Во всей вселенной нет расы, что принесла бы больше смертей и разрушений и вселяла больше страха и ужаса, чем далеки. Те, кто видят далека впервые, часто недооценивают его. Он выглядит как большая бронированная перечница – глупый робот, что не сможет даже подняться по лестнице. Ничто же может быть дальше от правды.

Далеков создал Даврос – учёный-калека с планеты Скаро. Он разработан танкоподобный корпус для своего народа – каледов – чтобы помочь ему выживать на истерзанном войнами Скаро. Последствия войн изменили каледов, а Даврос – ускорил их мутации, дабы обеспечить выживание. Так получились похожие на живые мозги существа, что и называются далеками.

За свои долгие жизни Доктор много раз сталкивался с далеками. Он постоянно срывал их планы и наносил им поражения. Он сражался на Скаро в миг их создания и несколько раз позже, он остановил бесчисленное количество их вторжений на иные миры, не говоря уже о срыве захвата Земли в XXII веке. На Скаро Доктора называют «Надвигающийся шторм».

В последней битве Войны Времени – величайшем сражении между далеками и Повелителями времени – именно Доктор нашёл способ и силы навсегда положить конец далекам, пожертвовав своим народом. Он думал, что уничтожил всех, но горстка далеков сумела пережить даже такое.

Разные группы уцелевших медленно восстанавливали свою численность в тёмных уголках вселенной. Их император создал целую державу, кормившуюся людьми будущего, а малочисленный культ Скаро спрятался в Пустоте между вселенными, а потом освободил пленных далеков с галлифрейского тюремного корабля, но все эти планы были сорваны Доктором. Другие превращали в далеков людей, кто-то положился на эволюцию в новые формы, а один далек даже прорвал хронозамок и вернулся на Войну Времени, где спас Давроса в миг его гибели.

Но даже с помощью творца далеки не смогли быстро вернуть себе былую мощь. Лишь несколько лет назад они добились успеха.

Созданная Давросом после войны группа далеков обнаружила одно из потерянных «устройств-прародителей», что могло бы привести к перерождению их расы. В разбросанных по всему пространству и времени прародителях хранилась чистая ДНК далеков, предназначенная для того, чтобы возродить расу, если она будет стоять на грани уничтожения. Созданные из ДНК Давроса «нечистые» далеки не могли использовать прародитель – тот открылся, лишь когда сам Доктор подтвердил истинную природу «нечистых».

Далеки создали грозную империю, миры которой усеяны концентрационными лагерями, и чьи спящие агенты проникают в ряды вражеских сил. Хотя существует разные виды далеков, что обычно не смешиваются друг с другом, все они представлены в парламенте далеков. После Войны Времени далеки сумели избежать кровопролитных гражданских войн за чистоту генома, что терзали их в прошлом. Эти объединённые далеки много веков вели осаду Трензалора, пока регенерирующий Доктор не уничтожил их флот.

То поражение не мешает далекам строить новые тёмные планы, в попытке вернуть своё место высшей формы жизни по вселенной.

КОРПУСА ДАЛЕКОВ

Далек – это не робот, но искалеченный мутант, запертый в бронированном боевом костюме. Такой костюм снабжен орудиями, способными вести круговой обстрел и убивать большинство врагов одним попаданием. Далек защищён, как своей бронёй, так и энергетическим полем, что делает такое чудовище почти неубиваемым. Встроенные системы позволяют ему выживать даже под водой или в полном вакууме, и даже жар, сопровождающий вход из космоса в атмосферу планеты, не способен убить мутанта. Энергетические движители позволяют далеку летать в космосе или на небольшой высоте. Наконец, сложные компьютерные системы помогают мутанту взламывать сети и работать с огромными объёмами данных.

Далеки созданы для того, чтобы нести смерть и разрушение – их манипулятор, похожий на вантуз, может задушить человека до смерти, сдавить череп всмятку или считать мозговые волны с летальным исходом.

ДАЛЕК

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	3	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	4
КООРДИНАЦИЯ	2	СИЛА	7
НАХОДЧИВОСТЬ	4	ХАРИЗМА	4

УМЕНИЯ

Бой 4, выживание 4, красноречие 4, медицина 3, меткость 3, наука 8, технологии 8.

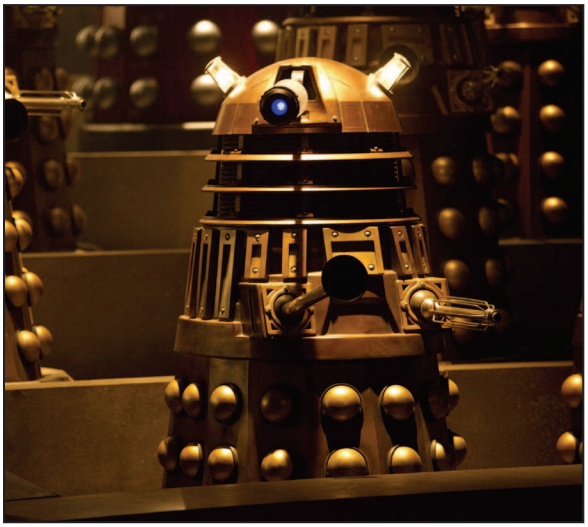
ЧЕРТЫ

Броня (Б): корпус из далеканиума снижает урон на 10, но понижает *координацию* на 2 (это уже учтено в списке характеристик)
Вихрь: в случае крайней опасности некоторые высокопоставленные далеки – например, культ Скаро – могут задействовать систему «Аварийного темпорального сдвига», что выбросит их в Вихрь. Они не знают, где появятся после этого. Обычно сдвиг пожирает всю энергию, и далекам приходится действовать на аварийных запасах.
Золотые руки: далеки отлично умеют применять и адаптировать технологии.
Киборг
Особое (Самоуничтожение): если далеку грозит плен, он может задействовать систему самоуничтожения, что причиняет 3/6/9 уровней урона всем в радиусе десяти метров от взрыва.
Полёт (Б): далеки могут летать. Над землей, они имеют *скорость* 1, а в небе или космосе – 6.
Природное оружие (Уничтожитель): легендарное оружие далеков, что может убить одним попаданием (4/С/С).
Сканирование: далеки способны работать с компьютерами и живыми существами и поглощать информацию в огромных количествах.
Устойчивость: далеки способны выживать в вакууме и под водой.
Фактор страха (4): каждый, кто сталкивался с далеком, считает его ужасным врагом. Они получают бонус +8, когда намеренно пытаются напугать кого-то.
Энергетическое поле (Б): мощное защитное поле останавливает пули, не давая им коснуться корпуса далека. Урон уменьшается на два уровня (с *катастрофического* до *плохого*, с *плохого* до *провального* и т. д.).

ТУ: 9 ОЧКИ ИСТОРИИ: 5-8

ВТОРИЧНЫЕ УГРОЗЫ

Далеки не боятся сражений и ведут битвы с бортов своих дискообразных кораблей или наступают на позиции врага «пешим» порядком. Обычные далеки в своих корпусах – привычный враг для всех, кто ведёт войну против этого вида. Впрочем, технологии и культура далеков позволяют использовать и иные войска. Иногда далеки захватывают и применяют рабов (модифицированных людей или звероподобных огронов, например) или выдрессированных животных (такими были смертоносные слизеры). Также у далеков есть крошечные роботы, защищающие их корпуса изнутри, и подобные им роботы побольше, охраняющие большие комплексы. Самыми жуткими остаются спящие агенты – люди, не осознающие того, что ими управляют далеки до тех пор, пока приказ «Уничтожить!» не вспыхнет в их умах, а механический глаз не вырвется изо лба.



ПСИХОЛОГИЯ ДАЛЕКОВ

Далеки верят, что они превосходят все прочие формы жизни. Лишь они могут господствовать во вселенной. Далеки считают, что нет ничего сильнее их, и не приемлют никаких моральных принципов. Их миссия – не только покорить сущее, но и очистить его от всех не-далеков. Даже технологически развитым цивилизациям трудно противостоять столь целеустремлённому и агрессивному врагу – Повелители времени узнали это на собственном горьком опыте. Далеки не испытывают страха, убивают во мгновение ока, им неведома жалость. Вселенная для них – это место, где ведут войны и убивают. У далеков нет ни искусства, ни культуры – они существуют лишь для завоеваний. Всё, что не может быть использовано для защиты или нападения, не имеет для них смысла.

Мало какое оружие и броня способны сравниться с теми, которыми обладают далеки. Одна из их главных слабостей – предсказуемость, ведь все поступки далека опираются на логику. Хитрость, изобретательность и умение мыслить абстрактно позволяли Доктору раз за разом побеждать их. Также далеки чрезвычайно прагматичны. Они свободны от эмоций, и ни гнев ни страх не могут повлиять на их решения. Если враг оказывает стойкое сопротивление, они не будут наступать из гордости или воинского духа, а отступят и пересмотрят тактику. Впрочем, если далеки верят, что могут сокрушить препятствие, они пожертвуют рабами и другими ресурсами – порой, даже самими собой – чтобы достигнуть цели. В сравнении со всей расой один далек не значит ничего.

ДАЛЕК-МУТАНТ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	3	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	4
КООРДИНАЦИЯ	3	СИЛА	5
НАХОДЧИВОСТЬ	4	ХАРИЗМА	3

Далеки-мутанты вне своих корпусов имеют совершенно иные характеристики и черты. Их возможности передвижения вне корпуса очень ограничены (*скорость* 1), и долго «на свежем воздухе» далек не проживёт. Даже находясь внутри повреждённого корпуса, далек может получить урон, если тот пробьёт броню и ударит прямо по существу внутри.

ЧЕРТЫ

Зависимость (Далекский корпус), Золотые руки, Инопланетная внешность (Б), Лазанье (М), Медленный (М), Невосприимчивость (Радиация), Природное оружие (М): щупальца (2/5/7), Фактор страха (4).

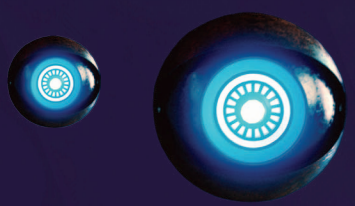
АНТИТЕЛА ДАЛЕКОВ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	3	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	2
КООРДИНАЦИЯ	3	СИЛА	3
НАХОДЧИВОСТЬ	2	ХАРИЗМА	2

Эти крошечные тела защищают далеков от инфекций и других микроскопических угроз. Они запрограммированы уничтожать посторонние органические материалы и сбрасывать останки в питательную систему.

ЧЕРТЫ

Инопланетные чувства (способны замечать признаки жизни)
Размер (Маленькое) (Б)
Невосприимчивость (Радиация)
Полёт (Б)
Природное оружие (Б): дезинтеграционный луч (4/С/С).
Робот
Сеть



СПЯЩИЙ АГЕНТ

ХАРАКТЕРИСТИКИ И УМЕНИЯ -
КАК У ИЗНАЧАЛЬНОГО ПЕРСОНАЖА

Любой человек, обращённый в спящего агента далеков, выглядит нормальным и сохраняет свои характеристики, умения и черты. Тем не менее, когда срабатывает заложенная далеками программа, изо лба агента появляется глаз, а их руки – пушка. Отныне этот человек будет служить далекам.

ЧЕРТЫ

Как у изначального персонажа, а также: Инопланетная внешность (Б): изо лба торчит далекский глаз),Инопланетные органы чувств (Глаз далека), Метаморф (М), Природное оружие (Б): ручная пушка (4/С/ С), Раб, Сеть.

ЗАВОДНЫЕ РОБОТЫ

Людям всегда были нужны роботы, и в пятьдесят первом столетии они разработали очень стильных заводных механических помощников – это не только запрограммированные работники, но и настоящие произведения искусства.

Обычный заводной робот формой корпуса напоминает человека, но его тело целиком сделано из прочного прозрачного пластика, через который можно увидеть золотые и медные шестерёнки, что вращаются, когда робот трудится над какой-то задачей. При этом робот постоянно издаёт звук, похожий на тиканье часов. Существуют разные модели таких существ. Некоторые лишены возможности телепортироваться, другие – оснащены огнемётами, третьи – заменили свои корпуса и внешне неотличимы от людей. В далёком будущем легко достать искусственную кожу, но некоторые роботы предпочитают применять настоящую.

В пятьдесят первом веке в космосе потерялось два корабля одного типа – «Мадам де Помпадур» и «Мария-Антуанетта». Первый был сильно повреждён. Заводные роботы починили его, пустив на запчасти членов экипажа и охотились за мозгом настоящей мадам де Помпадур, чтобы завершить работу. Им удалось открыть окна во времени, но Доктор, Роза и Микки закрыли их, и план роботов сорвался.

ЗАВОДНОЙ РОБОТ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	2	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	4
КООРДИНАЦИЯ	2	СИЛА	5
НАХОДЧИВОСТЬ	2	ХАРИЗМА	2

УМЕНИЯ

Бой 2, медицина 1, наука 2, технологии 5, транспорт 1.

ЧЕРТЫ

Жестянщик: заводные роботы умеют находить новые и необычные способы решать проблемы.
Золотые руки: эти роботы прекрасно умеют всё чинить.
Ограничения: очень короткая дистанция (500 м.) (вероятно это относиться к телепортации - *примечание переводчика*).
Педант: заводные роботы строго следуют программе, хотя в пределах её ограничений могут быть очень изобретательны.
Природное оружие (Клинки): заводные роботы снаряжены очень опасными в бою инструментами. При определении урона он получают +2 к *силе*.
Робот
Сеть: заводные роботы могут общаться друг с другом без слов.
Сканирование: роботы оснащены сканерами ближнего действия, способными определять поломки в механизмах и находить нужные запчасти. Сканер приносит +2 к броскам *внимательности* и *технологий* (или *медицины*).
Слабость: роботы связны с центральным узлом, гибель которого отключит всех остальных.
Телепортация: в случае опасности или чтобы избежать плены роботы могут телепортироваться.

ТУ: 8 ОЧКИ ИСТОРИИ: 3

«Мария-Антуанетта» провалилась в глубокое прошлое Земли. Роботы заботились о корабле миллионы лет, убивая людей и животных ради органов, которыми можно починить судно. Доктор, Клара и команда с Патерностер-роу обнаружили их лишь в Лондоне конца XIX века. Когда центральный узел (он же – наделённый сознанием робот Полуликий) погиб, его сородичи отключились.

Заводные роботы крайне логичны и даже педантичны, но занимаясь ремонтом и обслуживанием своих систем, могут проявлять немалую изобретательность. Они способны к развитию – например, центральный узел «Марии-Антуанетты» осознал, что такое красота и уверовал в рай (хотя для этого потребовались миллионы лет).

ЗИГОНЫ

Во вселенной есть немало видов, способных менять свой внешний вид. Таковы плазмофаги, Заключённый 0 и даже рутаны, с которыми ведут великую войну сонтаранцы. Но есть одна раса, что выделяется даже среди таких «коллег». Их название столь же известно, сколь и устрашающе – зигоны.

Зигон в своем настоящем обличие выглядит как крупный гуманоид с конической формы головой и примечательно оранжевой кожей, покрытой присосками. Они немного выше и куда крепче среднего человека. Зигоны никогда не бывают безоружны – их грозные жала способны убить или вывести из строя жертву.

Способность зигонов менять облик и выдавать себя за других существ может обдурить кого угодно. Даже Доктор не смог отличить Елизавету I от принявшего её облик зигона, хотя много времени провёл в обществе настоящей королевы. Впрочем, эта способность не совсем биологическая – она связана с зигонской технологией «формирования тела».

Чтобы поддержимать чужой облик зигон должен время от времени брать образцы для формирования тела и, чтобы облегчить процесс, подключать их к особой машине (обычно стоящей на космическом корабле). Жертву необязательно держать подключенной к системе всё время, но без этого создавать точных двойников намного сложнее.

Такая способность позволяет загонам проникать на планеты, подменяя собой власть имущих. Хотя считается, что родина зигонов – Зигор – был уничтожен, несколько небольших групп его урожен-

цев по сей день странствуют по вселенной, разыскивая для себя новый дом. Земля становилась целью вторжения по меньшей мере, двух групп. Обе достаточно долго ждали, когда планета достигнет нужного технического уровня.

Самые известное из их появлегий на Земле – это крушение зигонского корабля в Шотландии, где они выживали, питаясь молоком скарасена – динозавроподобного существа, на встречах с которым основаны легенды о Лох-несском чудовище.

Ещё один корабль угодил туда, где позже построят лондонский отель «Савой». Зигоны подменили собой большую часть персонала перед открытием в 1890 году. Ещё одна группа скрылась в картине Повелителей времени, ожидая мига, когда технологии землян будут достаточно развиты, чтобы их можно было похитить. В итоге это привело к заключению мирного договора между зигонами и представителями UNIT, навязанном тремя воплощениями Доктора.

ЗИГОН

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	3	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	4
КООРДИНАЦИЯ	3	СИЛА	5
НАХОДЧИВОСТЬ	3	ХАРИЗМА	3

УМЕНИЯ

Атлетика 3, бой 4, выживание 5, знания 3, красноречие 2, медицина 4, меткость 2, наука 6, ремесло 2, технологии (кристаллография) 4, транспорт 3, уловки 4.

ЧЕРТЫ

Инопланетная внешность

Метаморф (Б): зигоны способны принимать облик других гуманоидов, с которыми они синхронизируются с помощью технологий формирования тела. Зигон может принимать чужой облик по своему желанию, но ему нужно обновлять связь с оригиналом каждые несколько часов или жертва умрёт, и её облик нельзя будет поддерживать.

Особое (Органический интерфейс): зигоны способны работать с органическими системами управления зигонскими кораблями – при этом они считаются имеющими черту *Золотые руки*.

Природное оружие (М): на ладонях зигонов есть ядовитые жала, способные убить (урон 2/4/6) или оставить большие рубцы.

Пришелец

Фактор страха (2): зигоны получают бонус +4 к вселению страха, когда принимают свой истинный облик на глазах ничего не подозревающих жертв.

Фобия (Огонь): зигоны боятся огня.

ТУ: формально ТУ 6, но биотехнологии зигонов сильно отличаются от технологий других рас.

ОЧКИ ИСТОРИИ: 7-9

КИБЕРЛЮДИ

Человечество всегда стремилось к лучшему, но не все перемены ведут к благу. Когда один очень богатый сумасшедший решил облагодетельствовать мир, появились киберлюди. Они были творениями «Сайбус Индастриз», огромной транснациональной корпорации из альтернативной вселенной. В том мире люди больше полагались на инфомационные системы и технологии – почти все постоянно были подключены к разветвлённой информацинной и коммуникационной сети через особые гарнитуры. Сетью управляла «Сайбус Индастриз», что и производила такие наушники, изобретённые её владельцем – Джоном Люмиком. Его открытие обогатило, как самого творца, так и его компанию. Но насколько Люмик был гениален, настолько же безумен и одержим.

Люмик умирал и искал способ избежать смерти, усовершенствовав своё тело. Его захватила идея киборгизации, и он создал стальной корпус, которым мог управлять живой мозг. Люмик тратил своё огромное состояние на развитие этой новой технологии – не только для себя, но и для всего человечества. Он высокомерно верил, что единственный знает, как будет лучше для землян. Преобразовав всех в одинаковых киберлюдей, он бы искоренил предрассудки, болезни и, быть может, победил бы смерть. Он не понимал, что в таком бессмертии не может быть любви, искусства, культуры – а значит, и самой жизни.

Не стоит и говорить, что мало кто хотел становится киберчеловеком. Люмик ставил опыты, похищая бездомных, и так создал маленькую армию кибер-солдат, а потом использовал информационную сеть, чтобы сломить слабовольных и заставить их пойти в центры переработки для «обновления». К счастью, Доктор и движение сопротивления, что называли себя «Проповедниками», сумели победить Люмика. Увы, у них не получилось истребить все его творения. Киберлюди пробили дыру между реальностями и вторглись в нашу вселенную. Доктор вновь остановил их – это случилось во время разрушения Торчвуда-1, оно же битва при Канэри-Уорф. Большую часть киберлюдей выбросило в Пустоту, но некоторые провались в иные эпохи и спаслись.

МОНДАССКИЕ КИБЕРЛЮДИ

В нашей реальности существовал свой тип киберлюдей – это были уроженцы Мондаса, десятой планеты в Солнечной системе. Тысячелетия назад Мондас снесло в открытый космос, и его жители сделали себя киборгами, дабы выжить в суровых условиях. Их души также преобразились – так появились завоеватели-киберлюди, что покорили немало планет.

Когда Мондас вернулся в солнечную систему, киберлюди попытались вытянуть всю энергию из Земли, но Мондас взорвался, сделав своих бывших обитателей бездомными кочевниками. Голову одного из таких киберлюдей по сей день можно увидеть в хранилище Генри ван Статтена (её извлекли из лондонской канализации в 1975-ом году).

Доктор и Эми Понд встречали Мондасских киберлюдей за полярным кругом, где сотни лет во льдах лежал их корабль. С помощью кибератов – маленьких змееподобных роботов – киберлюди смогли захватить контроль над небольшой исследовательской станцией и пробудить свою армию.

В итоге представители двух ветвей встретились и объединили свои ресурсы и технологии, чтобы создать новое поколение металлических чудовищ. С тех пор Доктор чаще всего сталкивался именно с гибридами – например, в «Мире чудес» Хеджвика.

Одно из таких столкновений грозило переработкой в киберлюдей всех землян – и живых, и мёртвых. Виной тому был закадычный враг Доктора – Мисси, что управляла киберлюдьми. Она усовершенствовала их технологии, позволив преобразовывать как живых, так и трупы, задерживая сознания умерших на особом накопителе данных до тех пор, пока их тела не будут кибервоскрешены. Киберлюди Мисси были уничтожены Дэнни Пинком – киберчеловеком, что сохранил свою личность. Он получил контроль над всей армией и приказал ей самоликвидироваться.

КИБЕРФИЗИОЛОГИЯ

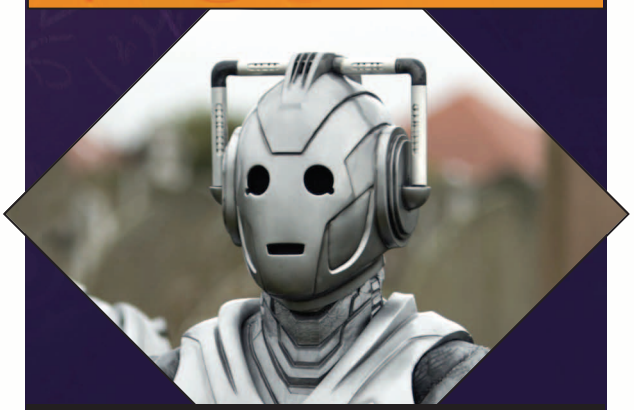
Киберчеловек – это мозг и нервная система, встроенные в мощное тело робота. Впрочем, есть и иные методы киберпреобразования – например, если киберлюди спешат, они могут просто заключать всё тело жертвы в металлическую оболочку и подключаться её к мозгу.

Киберлюди очень сильны, а их металлические корпуса крайне прочны. Каждый киберчеловек умеет поражать врагов электрическим разрядом, а более поздние версии снаряжены излучателями частиц.

Для существования киберлюдям жизненно необходимы подавители эмоций. Стоит киберчеловеку что-то почувствовать, хоть на мгновение, как он осознаёт, кем стал, и безумие будет неизбежно. Кроме того, подавители эмоций обеспечивают верность киберчеловека своей новой расе – мало кто может сопротивляться такой обработке.

Одна из причин, по которой киберлюдей так трудно победить – это невозможность уничтожить их командование. Каждый киберчеловек связан с сородичами и постоянно обменивается с ними информацией. Они выбирают командира (его называют киберстратегом – обычно такие выделяются чёрными «ручками» на голове), но если он будет убит, другой киберчеловек загрузит в себя его данные и примет командование. Даже когда погиб Люмик, киберлюди продолжили действовать, считая киберпреобразование неотвратимым благом для всего человечества. К счастью, находятся люди, что готовы мешать им уничтожать всё человеческое в этой жизни.

КИБЕРЧЕЛОВЕК



ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	2	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	3
КООРДИНАЦИЯ	2	СИЛА	7
НАХОДЧИВОСТЬ	2	ХАРИЗМА	3

УМЕНИЯ

Бой 3, красноречие 2, медицина 1, меткость 2, наука 1, технологии 4.

ЧЕРТЫ

Броня (Б): тяжёлая металлическая броня уменьшает урон по киберчеловеку на 10, но снижает его *координацию* до 2.
Киборг
Медленный
Особое (Рывок): киберчеловек способен совершать резкие рывки – при этом за ними не уследит даже человеческий глаз. Каждый рывок стоит одно очко истории и предоставляет *скорость* 20 на один раунд.
Полёт: в ноги киберлюдей встроены реактивные двигатели, что позволяют им летать не хуже гражданских самолётов.
Природное оружие (Излучатель): на предплечье киберлюдей установлен лучемёт (4/С/С).
Природное оружие (Разряд): прикосновение киберчеловека создаёт электрический разряд, что увеличивает урон в ближнем бою до 4/9/13.
Сеть: беспроводная связь объединяет киберлюдей в коллективный разум.
Слабость (М): золото. Частицы золота смертельны для мондасских киберлюдей.
Слабость (М): магнетизм. Киберчеловек обязан проходить бросок *решительности* + *силы* против сложности 18, при контакте с сильным магнитным полем. *Плохой* результат означает, что подавитель эмоций отключается, отчего киберчеловек сходит с ума. *Катастрофический* результат убивает его.
Фактор страха (3): киберлюди – жуткие создания. Они получают бонус +6, когда намеренно пытаются напугать кого-то.

ТУ: 6 ОЧКИ ИСТОРИИ: 3

ЛЕДЯНЫЕ ВОИНЫ

Ледяные воины (а точнее – марсиане) прибыли с четвёртой планеты в Солнечной системе. Это древняя раса, чья цивилизация развилась, когда их родина была влажным, заснеженным миром. Хотя марсиане были очень воинственными, им были ведомы честь и благородство. Увы, они так и не вышли за пределы Солнечной системы, и когда Марс начал умирать, ледяным воинам оказалось некуда идти.

По меньшей мере одна воинственная группировка воинов решила найти себе новый дом на Земле XXI столетия. Их авангардные силы захватили станцию связи на Луне и послали с неё марсианские споры на Землю. Они должны были преобразовать атмосферу планеты в нечто подходящее для марсиан, и уничтожить людей. Благодаря вмешательству Доктора споры были уничтожены, а флот вторжения – притянут гравитацией Солнца.

Через несколько столетий корабль ледяных воинов и его экипаж попытались устроить на Земле новый ледниковый период. К сожалению, эта группа верила, что люди собираются их уничтожить и не была готова прислушаться к голосу разума. Всё осложняло и то, что Марс в ту эпоху был уже мёртвым миром. Ледяные воины собирались уничтожить устройство, что сдерживало движение ледников, угрожающее всей Земле, но Доктор позаботился о том, чтобы захватчики были истреблены, а планета – спасена.

Позже Доктор встречался с одиноким ледяным воином – великим маршалом Скалдаком, что замёрз во льдах тысячи лет назад, но был обнаружен советскими подводниками. После напряжённой конфронтации, что едва не привела к ядерному Армагеддону, Скалдака забрал марсианский корабль.

Хотя называть марсиан «ледяными воинами» не совсем верно, стоит отметить, что землянам не приходилось сталкиваться ни с кем, кроме солдат. Это не совсем очевидно, но ледяные воины – киборги, а их бронированные панцири снабжены множеством устройств. Доктор встречался с двумя типами ледяных воинов – рядовые носили крупные и громоздкие доспехи, а офицеры (иногда их называли «ледяными повелителями») – менее объёмные. И те, и другие были вооружены звуковыми пушками, встроенными в предплечья. Все ледяные воины с трудом переносят земной климат, что вынуждает их двигаться медленно и говорить надрывным шёпотом. На Марсе у них нет таких трудностей, хотя их голоса всё равно звучат с неприятным скрежетом.

ЛЕДЯНОЙ ВОИН

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	2	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	3
КООРДИНАЦИЯ	1	СИЛА	7
НАХОДЧИВОСТЬ	2	ХАРИЗМА	2

УМЕНИЯ

Бой 4, выживание 3, меткость 3.

ЧЕРТЫ

Броня (Б): ледяные воины носят биоброню, похожую на жучиный или черепаший панцирь. Такой доспех снижает урон на 10, но замедляет носителя – в привычной атмосфере *координация* ледяного воина падает на 1, а в земных условиях – на 2 (штраф за земные условия уже учтён в профиле).

Инопланетная внешность: ледяные воины выглядят как ящероподобные гуманоиды.

Киборг

Медленный (М): на Земле и похожих местах *скорость* ледяных воинов падает вдвое.

Природное оружие (Звуковая пушка): на предплечьях ледяных воинов установлены звуковые пушки (4/С/С).

Пришелец

Слабость (Б): ледяные воины предпочитают холодный климат и не переносят сильную жару. Ледяной воин получает штраф -2 на все действия, если температура поднимается до 32 градусов по Цельсию, и четыре очка урона, если температура подбирается к 100 градусам.

ТУ: 6 ОЧКИ ИСТОРИИ: 3-4

МИССИ И МАСТЕР

Мисси – это последнее воплощение старейшего друга Доктора и его же самого последовательного врага – Мастера. Мисси ответственна за множество преступлений и, скорее всего, неисправима. Она умирала множество раз, но всегда находила способ вернутся. Мисси – женщина средних лет, что выглядит как безумная Мэри Поппинс – у неё даже есть летающий зонт. Она забыла об обаянии, коим могли похвастаться прошлые воплощения, и стала намного более эксцентричной. Мисси с готовностью признает себя чокнутой и убивает людей ни за что. Кроме того, она обожает досаждать Доктору.

ИСТОРИЯ

Юных галлифрейцев, достигших восьми лет, приводят к горам Покой и Уединение, дабы они заглянули в Вихрь. Их поведение при этом определяет всю их жизнь. Некоторые – например, Доктор – убегают. Другие – как мальчик, что станет Мастером – сходят с ума. Доктор всю жизнь стремился действовать на благо вселенной, но его давний друг пошёл иным путём. Он странствует по сущему на своей ТАРДИС и несёт разрушение всюду, где оказывается. Он совершил немало зверств – быть может, больше, чем любой другой человек – и им всегда двигала лишь жажда власти.

Жизнь Мастера известна лишь урывками – большая часть его первых двенадцати воплощений остаётся тайной. Одна легенда гласит, что он сжёг свои жизни, пытаясь вырваться из чёрной дыры, другая – что он отдал их во имя любви. В конце концов Повелители времени напали на след Мастера, что вёл на Землю середины XX столетия. Он заинтересовался Землей в то время, когда Доктор отбывал изгнание на ней и работал с UNIT на благо планеты. Галлифрейцы предупредили Доктора о прибытии Мастера, что вместе с Нестин попытался поработить Землю.

Хотя UNIT смог сорвать его планы, с тех пор Мастер стал постоянной занозой в заднице и за несколько лет ещё несколько раз пытался поработить или уничтожить планету. Повелитель времени прекрасно научился маскироваться, а вкупе с его обаянием это позволяло ему легко дорываться до власти. Когда изгнание Доктора закончилось, и он смог снова путешествовать в ТАРДИС, Мастер пропал с радаров UNIT, и его противостояние со старым другом продолжилось в иных мирах.

Позже, в своём новом воплощении, Мастер вернулся на Галлифрей и обработал членов Верховного совета. Он торопился – подходила к концу жизнь его последнего воплощения. Тогда Доктор, сам стоявший на пороге регенерации, в последний раз столкнулся с ним в этом обличие и сорвал его месть, но не смог помешать врагу вселиться в тело Тремаса из Тракена.

В этом теле Мастер воплотил свой самый амбициозный план – послал во всей вселенной волну энтропии, заявив, что остановит её в обмен на всеобщую покорность. Тогда к Доктору присоединилась Нисса – дочь Тремаса, видевшая как Мастер разрушает её родной мир. Злодея удалось остановить, но дорогой ценой – именно тогда Доктор регенерировал в своё пятое воплощение на глазах давнего врага.

Следующие несколько веков и воплощений Мастер продолжал досаждать Доктору, который привык с осторожностью вступать с ним в борьбу. Чуть позже Мастер предстал перед судом на Скаро и был уничтожен далеками. Доктор забрал его прах, чтобы увезти на родину, но это оказался ещё один план Мастера – он вынудил Доктора посадить ТАРДИС в Сан-Франциско на переломе тысячелетий. Там он захватил себе новое тело и попытался украсть все оставшиеся у Доктора жизни. Вместо этого, злодей невольно запустил ещё одну регенерацию Доктора и, казалось бы, навечно сгинул в Вихре, куда его затянуло через Око гармонии.

Всё поменялось, когда напряжение между далеками и Повелителями времени достигло своего пика. В самый разгар Последней великой Войны Времени, Повелители времени спасли Мастера из Ока гармонии, желая сделать его своим защитником – его хитрость и жестокость казались Военному совету идеальным оружием.

Увы, галлифрейцы недооценили его трусость – в самый разгар войны Мастер сбежал, превратив себя в человека с помощью свода «Хамелеон», и укрылся в конце вселенной, приняв личность добродушного «профессора Тнеода». Он годами работал над ракетой, что увезёт последних выживших людей в сказочную «Утопию», где они смогут пережить конец всего сущего. Когда там же появился Доктор, воспоминания Мастера пробудились, и он регенерировал в новое, молодое тело.

Тогда он украл ТАРДИС Доктора, внедрился в британское правительство начала XXI века под именем «Гарольд Саксон» и стал премьер-министром. Целый год Земля погибала под владычеством Мастера и токлафанов – людей, что он привёл из конца вселенной, обратив в беспощадных убийц, беспрекословно исполняющих его приказы.

Тогда Доктор и Марта помешали его планам, но теперь всё было по-другому. После Войны Времени закадычные враги остались последними выжившими галлифрейцами во вселенной. Доктор решил взять старого друга на борт ТАРДИС и держать подле себя, дабы он не творил нового зла.

Но прежде чем он смог что-то сделать, Мастер снова погиб – его жена застрелила своего «Гарольда», не прислушавшись к просьбам Доктора. Он умер у Доктора на руках, а его последними словами было: «Я победил». Всё, что Доктор пережил за столетия странствий, померкло в сравнении со смертью бывшего друга. Он сжёг его тело на погребальном костре. В пламени уцелело кольцо Мастера – Доктор так и не узнал об этом, но под покровом ночи этот перстень похитили, дабы он послужил великой цели.

Мастер никогда не позволял смерти остановить его – он подготовился к возможному поражению, основав культ, члены которого, используя примитивные галлифрейские технологии смогли воскресить своего господина в нужный миг. Вдова Гарольда Саксона в ужасе смотрела как её покойный муж возрождается у неё на глазах.

Вернувшийся с того света Мастер применил так называемые Врата Бессмертия, чтобы превратить всех землян в своих двойников. Всё это оказалось частью огромного плана по возвращению Галлифрея с Войны Времени, но когда перед Мастером появились Рассилон и Верховный совет, злодей помог Доктору победить сородичей и заплатил за это большую цену – его затянуло на Галлифрей времён Войны Времени, где он оказался в ловушке.

МАСТЕР (17-Е ВОПЛОЩЕНИЕ)

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	4	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	6
КООРДИНАЦИЯ	4	СИЛА	3
НАХОДЧИВОСТЬ	10	ХАРИЗМА	6

УМЕНИЯ

Атлетика 2, бой 2, выживание 4, знания 6, красноречие 5, медицина 4, меткость 3, наука 5, ремесло 2, технологии 5, транспорт 4, уловки 5.

ЧЕРТЫ

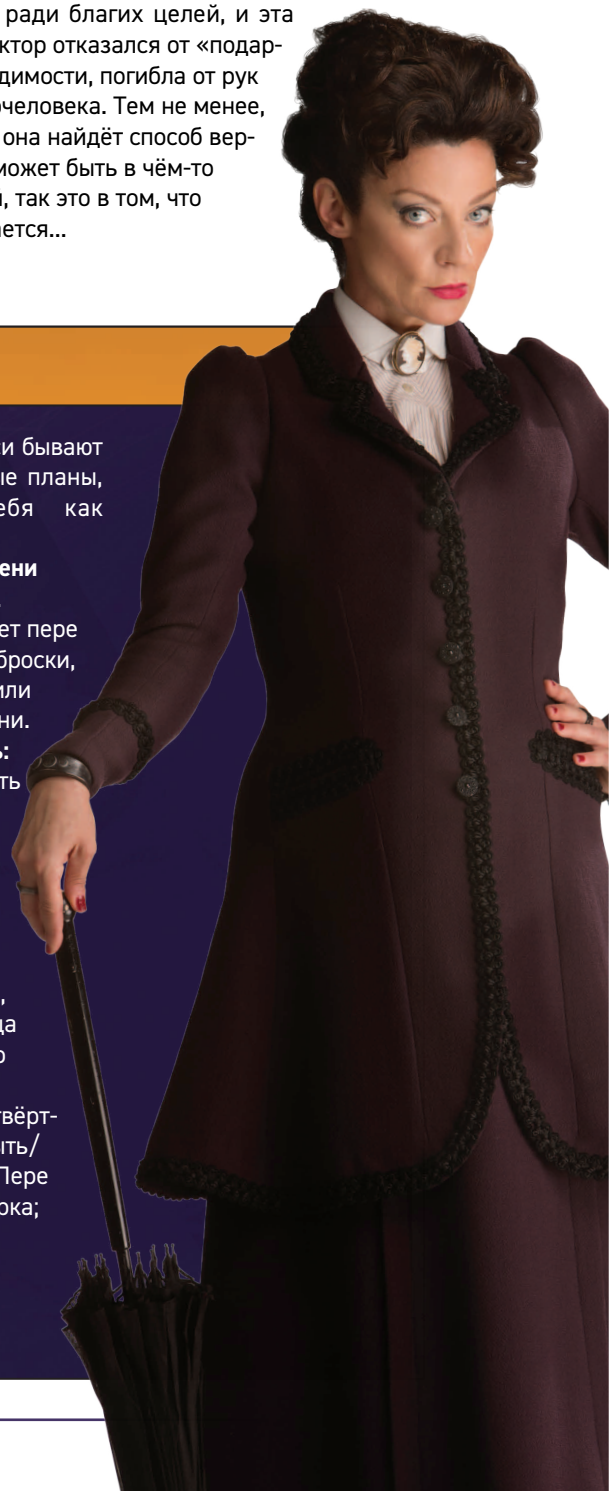
Вихрь
Властный голос
Враг (Доктор, далеки)
Жестянщик
Само очарование
Гипноз (О)
Навязчивая идея (Б): победить Доктора, править вселенной
Несгибаемый
Фотографическая память
Золотые руки
Повелитель времени
Опытный Повелитель времени
Порывистый
Путешественник во времени (Все эпохи)
Слабость (М): барабанная дробь.
Эгоист
Эксцентричный

ТУ: 10 ОЧКИ ИСТОРИИ: 6

ИСПОЛЬЗОВАНО РЕГЕНЕРАЦИЙ: 1

Но и это был не конец. Галлифрей пережил Войну Времени, а Мастер сбежал, регенерировав ещё раз – теперь в женское тело – и взял псевдоним «Мисси», как сокращение от «Мистресс». Мисси вышла на Доктора и привела в действие свой план – она захватывала сознания всех умирающих на Земле (а также всех, кто погибал в непосредственной близости от Доктора в других эпохах и мирах). Захваченные личности она хранила на галлифрейском жёстком диске – Загробной сфере, мило предлагая пленникам добровольно расстаться с эмоциями. Мисси создала институт 3W на Земле, в котором богачей убеждали, что мёртвые тоже могут страдать, если за их телами не ухаживают. Многие богачи со всех мира завещали Институту заботиться в своих телах, когда они умрут.

Последняя часть её плана требовала появления Доктора. Мисси срежессировала встречу Клары и Доктора, потому что знала, что эта девушка однажды приведёт Повелителя времени в Институт. Так и случилось – после гибели Дэнни Пинка Доктор и Клара оказались в Институте. Тут Мисси и привела в действие свой план. Тела, что хранились в 3W, были преобразованы в киберлюдей, что вырвались из своих гробниц по всему миру и взмыли в небеса. Там они взорвались, пожертвовав собой, чтобы создать огромные тёмные облака, готовые обрушить на Землю кибердождь. Он превратил все мертвые тела на планете в киберлюдей – их разумы хранились в Загробной сфере, и они были готовы служить Мисси. Весь это план имел одну цель – восторжествовать над Доктором. Мисси отдала киберармию ему, веря, что старый друг не сможет воспротивиться искушению использовать воинство ради благих целей, и эта сила изменит его. Но Доктор отказался от «подарка», а Мисси, по всей видимости, погибла от рук взбунтовавшегося киберчеловека. Тем не менее, нечего сомневаться, что она найдёт способ вернуться – если Доктор и может быть в чём-то уверен в этой вселенной, так это в том, что Мастер всегда возвращается...



МИССИ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	4	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	6
КООРДИНАЦИЯ	4	СИЛА	3
НАХОДЧИВОСТЬ	10	ХАРИЗМА	6

УМЕНИЯ

Атлетика 2, бой 2, выживание 4, знания 6, красноречие 5, медицина 4, меткость 3, наука 5, ремесло 2, технологии 5, транспорт 4, уловки 5.

ЧЕРТЫ

Быстрые рефлексы: Мисси легка на подъём и умеет действовать быстро.
Властный голос: +2 к *харизме* + *красноречию*.
Враг (Доктор): Доктор всё время появляется и срывает планы Мисси.
Гипноз (О): бонус +2 к попыткам управлять чужими действиями и чувствами. Также позволяет полностью контролировать людей.
Жестянщик: позволяет Мисси создавать *приборы*.
Заметная: Мисси одевается как сумасшедшая гувернантка из викторианской эпохи, что сильно выделяет её из толпы.
Золотые руки: +2 ко всем броскам *технологий*, предпринятым, чтобы починить неисправное или сбоящее устройство.
Навязчивая идея (Б): Мисси не может отделаться от навязчивой идеи превзойти Доктора.
Несгибаемая: бонус +4 к попыткам сопротивления психическому контролю.
Опытный Повелитель времени (Особая черта)
Повелитель времени
Порывистая: хотя у Мисси бывают долговременные сложные планы, чаще она ведёт себя как психопатка.
Путешественник во времени (О): знакома со всеми ТУ.
Рождённая в Вихре: может пере брасывать проваленные броски, связанные со временем или путешествиями во времени.
Фотографическая память: Мисси способна запомнить всё, что видела или делала.
Эгоист (М): Мисси явно думает только о себе (и ещё о Докторе).
Эксцентричная: мания величия, мания контроля, психопатка, любительница поиграть - выбирайте, что угодно.
Снаряжение: лазерная отвёртка (особый *прибор*, Открыть/Закрыть, Сканирование, Пере дача данных, Бабах!, Сварка; Очки истории: 1); зонт (малый *прибор*, Полёт, Очки истории: 1)

ПАУКООБРАЗНЫЕ БАКТЕРИИ

Внутри Луны растёт дракон. Возможно, он единственный в своём роде, а быть может внутри миллионов других планетоидов понемногу развиваются подобные ему гиганты, что рано или поздно непременно вылупятся.

Огромные размеры таких существ, их физиология и жизненный цикл, что бросают вызов логике и научному пониманию мира, означают, что их иммунная система также работает на совершенно другом уровне, а паразиты, что могут завестись у такого существа, будут не менее необычными.

Как внутри человеческого тела есть бактерии, так внутри колоссального «яйца» есть своя экосистема. Особенно в ней приметны огромные паукообразные. Они предпочитают держаться в глубине «скорлупы» Луны, где дремлет тёплый дракон, но время от времени всё же выползают на поверхность и, если им попадётся добыча, с готовностью охотятся за ней. Как выяснила экспедиция 2049 года (а также присоединившиеся к ней Доктор, Клара и Кортни Вудс) космонавты могут быть отличным источником пищи для этих «бактерий».

Фактически, такие лунные пауки – это огромные микробы. Доктор описывал их как «прокариотические одноклеточные формы жизни с нехромосомной ДНК». И внешне, и по повадкам, они напоминают пауковскакунов с пастями, полными игольной остроты зубов. Гигантские микробы выслеживают своих жертв, а потом стремительно бросаются на них, дабы обездвижить и лишить возможности дать отпор.

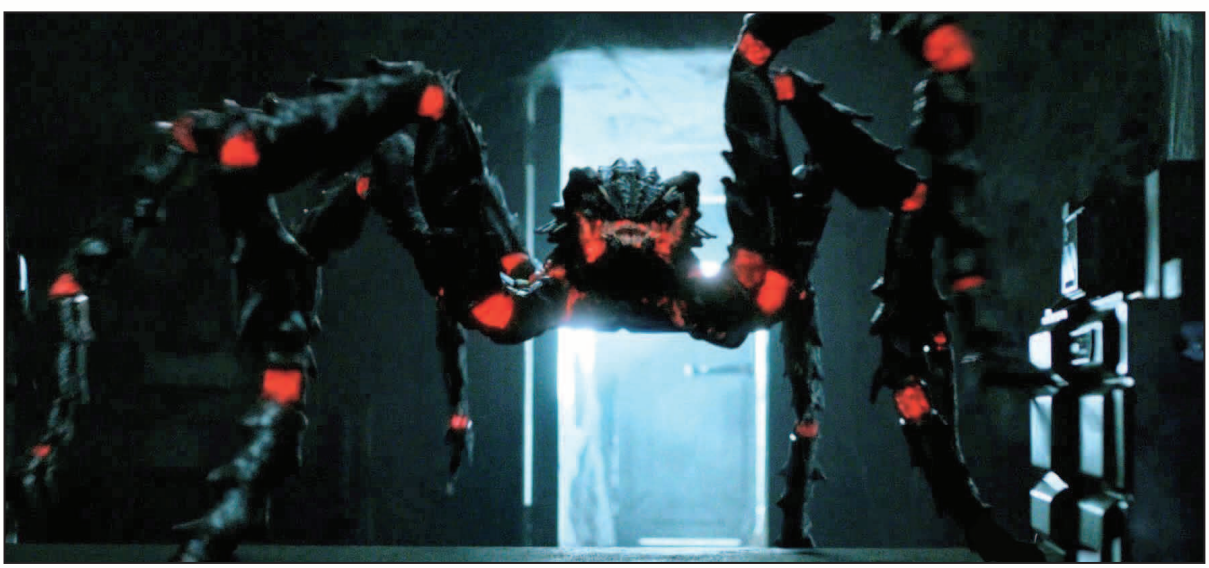
ПАУКООБРАЗНЫЕ БАКТЕРИИ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	3	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	2
КООРДИНАЦИЯ	4	СИЛА	4
НАХОДЧИВОСТЬ	-	ХАРИЗМА	1

УМЕНИЯ
Бой 2, уловки 2.

ЧЕРТЫ
Инопланетная внешность: эти существа выглядят как пауки размером с барсука и ярко-красными суставами лап.
Инопланетные органы чувств: бактерии способны чувствовать чужие движения (+4 к броскам *внимательности*).
Лазанье (Б): бактерии могут лазать почти по любой поверхности – даже по потолкам.
Природное оружие (Когти): у паукообразных бактерий грозные острые когти (2/4/7).
Притуплённые чувства: у паукообразных плохое зрение (-2 на броски *внимательности*), что они искупают чутьём на движение.
Пришелец
Слабость (Б): противомикробные вещества. Паукообразные бактерии крайне уязвимы к любым противобактериальным веществам – они наносят им четыре уровня урона при каждом контакте.
Слабость (М): солнечный свет. Паукообразные бактерии чувствительны к солнечному свету. Они должны избегать солнечного света, и получают штраф -2 на все действия на солнечном свету.

ОЧКИ ИСТОРИИ: 1



ПЛАЧУЩИЕ АНГЕЛЫ

На первый взгляд плачущие ангелы кажутся безвредными неподвижными статуями – классические мраморные скульптуры, которыми столетиями украшают церкви, кладбища и надгробья. На самом же деле это древняя раса пришельцев, способных разрушать чужие жизни одним прикосновением. Их происхождение неизвестно, но возможно они стары как вся вселенная. Возможно, это одни из самых опасных и страшных врагов, что встречал Доктор – не зря их ещё называют «одинокими убийцами».

Доктор и Марта повстречались с ангелами в лондонском доме «Вестер-Драмлинс», где те вышибли гостей в 1969 год и захватили ТАРДИС – безграничный источник энергии. К счастью, с помощью Салли Спэрроу и Ларри Найтингейла ангелов удалось обмануть, заставив смотреть друг на друга, отчего они навечно обратились в камень.

Те ангелы были слабы – они провели на Земле целые века. Доктор встретил более опасных ангелов на месте крушения «Византия» – звёздного лайнера четвёртой категории, что разбился в пятьдесят первом веке. Там Доктор, Ривер, Эми и отряд боевых клириков столкнулись с сотнями голодающих ангелов, медленно впитывающих радиацию из реактора погибшего корабля. Если бы они смогли войти в полную силу, то разбежались бы по всему пространству и времени, где стали бы пожирать всё на своём пути.

Доктор, Эми, Рори и Ривер ещё раз столкнулись с плачущими ангелами – на Манхэттене, где те питались жертвами, что заходили в гостиницу «Винтер-Куэй». Доктор остановил их, но не сумел спасти Эми и Рори.

ИНОПЛАНЕТНАЯ ФИЗИОЛОГИЯ

Плачущие ангелы часто встречаются в их ослабленной и менее опасной форме – искрошившихся за века небрежения статуй. Они могут восстанавливаться за счёт источников радиации, но главная «пища» ангела – хроноэнергия. Одним прикосновением они могут отправить жертву в прошлое и поглотить потенциальную темпоральную энергию всех дней, что жертва так и не проживёт. Эта энергия позволяет ангелам восстанавливать свои тела, а их жертвам приходится доживать свои жизни в совершенно ином времени.

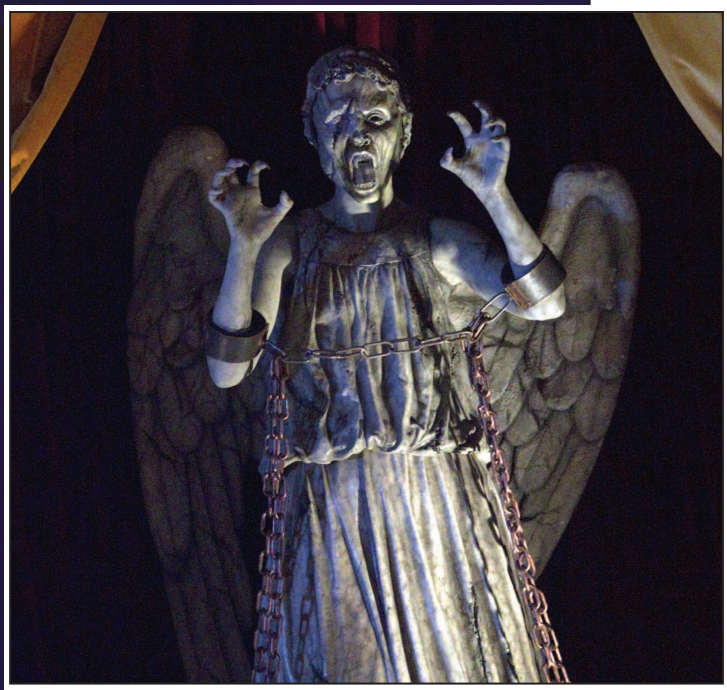
Сытые или собравшиеся в больших количествах ангелы могут просто и без затей рвать жертв на части когтями и зубами. Но куда опаснее любых когтей сверхъестественная скорость, с которой эти существа движутся. Во мгновение ока они могут преодолеть сотни метров и напасть.

Ангел, на которого смотрят, не может двигаться – «квантовый блок» превращает его в подобие камня, а, как говорил Доктор, вы не можете убить камень. «Плачущими» их называют за то, что они постоянно закрывают руками глаза, как будто рыдают, на самом деле лишь не желая встретиться взглядом друг с другом, чтобы не замереть в вечном параличе.

Плачущие ангелы существуют вне времени; они вечны. Они могут исцелиться от любого физического урона, хотя это может занять десятки лет, если рядом нет источника радиации.

ПЛАЧУЩИЕ АНГЕЛЫ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	3	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	3
КООРДИНАЦИЯ	4	СИЛА	3
НАХОДЧИВОСТЬ	2	ХАРИЗМА	3



УМЕНИЯ

Бой 3, знания 4, уловки 4.

ЧЕРТЫ

Бессмертие (0): плачущие ангелы вечны и неподвластны времени. Они могут восстановить любой полученный физический урон, но без источника радиации это может занять десятилетия.

Броня (0): ангелы в своей неподвижной форме состоят из крепчайшего камня. Пули могут разве что оставить небольшие выбоины в их невероятно прочных телах. Весь урон понижается на 15.

Инопланетная внешность (М)

Инопланетные органы чувств (Может видеть без глаз)

Особое (Замыкание): ангелы умеют нарушать работу электрических приборов собственной энергией – обычно до того, чтобы погасить свет и стать невидимыми для жертв. На это расходуются очки истории – от одного (хватит, чтобы выключить фонарики у всех противников в непосредственной близости или навсегда подавить один источник света) до шести и более (достаточно, чтобы вскрыть магнитный замок). Несколько ангелов могут складывать свои очки истории – особенно, если охотятся на заманчивую добычу.

Особое (Заражение): сильные ангелы способны заражать свои изображения, делая их другими ангелами. Если живое существо будет достаточно долго смотреть ангелу в глаза, тот может совершить бросок *харизмы + решительности* против *решительности + силы* жертвы. Если жертва получит *плохой* или *катастрофический* провал, ангел заразит её, и она начнёт медленно превращаться в ангела. В этом случае жертва должна будет каждый час проходить бросок *решительности + силы* (сложность 12, но повышается на +3 за каждый час после первого) Провал отнимает *решительность* (1/2/3), а когда она упадёт до нуля, жертва превратится в ангела. Излечить от этого очень трудно – для этого нужно стереть образ ангела из памяти жертвы. Доктор заманил ангелов к трещине во вселенной, чтобы убрать ангела из сознания Эми, но приёмы изменения памяти тоже могут помочь.

Особое (Изгнание во время): ангелы поглощают темпоральную энергию, выбрасывая живых существ из их собственных временных потоков назад. Если ангел охотится и успешно совершает физическую атаку, жертву выбрасывает прочь во времени на 2к6×10 лет за каждый уровень успеха. Ангел получает одно очко истории за каждый уровень успеха, что он набрал в этой атаке до максимума в 9 очков.

Особое (Не моргай): ангелы могут двигаться с невероятной скоростью, если на них никто не смотрит, и способы действовать один раз каждую фазу – и говорить (если у них есть какой-то способ делать это), и двигаться, и делать что-либо, и атаковать. Также они могут отказаться от первых трёх фаз, чтобы разорвать жертву на куски, атаковав четыре раза в один раунд. Сытый ангел движется быстрее ветра, но голод или урон замедляют их. *Скорость* ангела равна его текущему количеству очков истории.

Природное оружие (М):, когти и зубы. Плачущий ангел получает +2 к *силе*, когда атакует. Урон (2/5/7).

Пришелец

Слабость (Быть на виду): если ангела кто-то видит, он не сможет двигаться.

ТУ: НЕИЗВЕСТНО ОЧКИ ИСТОРИИ: 6-8

РОБОТЫ-РЫЦАРИ

Встречу Доктора с Робин Гудом оживило появление роботов, замаскированных под закованных в латы рыцарей. Внешне они были похожи на крупных мускулистых людей, но стоит откинуть забрало шлема, как можно видеть металлическое, лишённое эмоций лицо.

Роботы составляли экипаж космического корабля из XXIX века, что потерпел крушение в пространстве и времени и приземлился в Ноттингеме. Его обнаружил местный шериф, что принял командование роботами и выдавал за своих рыцарей, пообещав взамен починить системы их корабля, для чего потребовалось собрать много золота.

Роботы принялись исполнять свои новые обязанности со всем рвением роботов. Они служили защитниками интересов шерифа и бесстрастно угоняли рабов в подземелья замка, где те должны были изготавливать золотые детали для корабля. Рабочих, что уже не могли быть полезными, просто дезинтегрировали. Роботы также предложили шерифу усилить своё тело – он прошёл несколько простых операций и стал киборгом.

Роботы-рыцари искали Землю Обетованную – то есть Загробную сферу, созданную Мисси. Кажется, они верили, что смогут добраться до нужного места на корабле. Неясно, откуда они узнали о Земле Обетованной и почему их корабль потерпел крушение в XII веке.

Хотя все роботы в Ноттингеме погибли вместе со своим кораблем, возможно, их судно успело передать приказ другим и поделиться сведениями о маскировке под рыцарей и Земле Обетованной. Таким образом, на корабль, полный роботов-крестоносцев, можно будет наткнуться в любой точке пространства и времени.

РОБОТ-РЫЦАРЬ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	2	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	3
КООРДИНАЦИЯ	3	СИЛА	5
НАХОДЧИВОСТЬ	2	ХАРИЗМА	2

УМЕНИЯ

Бой 3, знания 3, медицина 2, меткость 3, технологии 3, транспорт 2.

ЧЕРТЫ

Броня (М): латы роботов снижают урон на 4.
Педант: роботы старательно следуют приказам своих руководителей.
Природное оружие (Дезинтегратор): роботы могут стрелять дезинтегрирующим лучом из своих «лбов» (4/С/С).
Ограничение: отражающие металлические поверхности могут отразить луч дезинтегратора и убить самого робота.
Робот
Снаряжение: меч (3/7/10).

ТУ: 6
ОЧКИ ИСТОРИИ: 3

СИЛУРИАНЕ

Люди не были первым господствующим на Земле видом. Задолго до них, задолго даже до динозавров, что бродили по великим равнинам доисторической планеты, её густыми джунглями правили иные существа. Силуриане (известные под множеством иным имён – например, *Homo Reptilia*) были расой человекоподобных ящеров, что владели огромной империей, простиравшейся на континенты и в морские глубины.

Силуриане мирно правили Землёй в ту доисторическую эпоху. Их могучая империя существовала миллионы лет и была известна по всей галактике. Ещё полудиких людей силуриане считали скорее животными. Они были готовы истребить их разработанным их биологами вирусом, как только те начнут всерьёз мешать.

Как и многие иные расы, силуриане делятся на несколько подвидов. У всех есть жёсткая кожа-чешуя и похожие на короны гребни на головах, но в остальном различий хватает. У некоторых силуриан развился третий глаз во лбу, другие обрели более человеческие черты лица, что обычно прячут под масками. Силуриане, что эволюционировали в глубинах океана (их называют «морскими дьяволами») приметны уместными в их случае перепонками между пальцами рук и ног.

Однажды силуриане заметили планетоид, летящий к Земле и обеспокоились, что столкновение положит конец их цивилизации. Чтобы пережить апокалипсис, вся раса впала в спячку в колоссальных подземных комплексах. Силуриане исчезли, а грозный планетоид был притянут гравитацией Земли и стал Луной.

Изначально *Homo Reptilia* собирались пробудиться и вернуть себе мир, когда опасность минует, но анабиозные камеры строили в спешке, и они сработали не так, как предполагалось. Силуриане оказались погребены глубоко под поверхностью Земли на тысячи лет и спали, не зная, что человечество успело сделать планету своей.

Несколько раз за всю историю некоторые ветви силуриан пробуждались. Это были небольшие группы, верившие, что планета должна принадлежать им по праву, а человечеству нужно вернуться на подобающее ему место. В XX веке силуриане пробудились в Англии и заразили страну своим ядом. Доктор сумел создать лекарство и убедить ящеров вернуться в спячку.

Притязания силуриан на владение планетой обеспокоили UNIT, и бригадир Летбридж-Стюарт приказал уничтожить обнаруженных ящеров, и их анабиозные камеры были взорваны.

Пробуждения почти любой группы силуриан встречало не менее жёсткий приём. В начале XXI века Доктор вновь встретился с ящерами и решил, что сможет выступить посредником на соглашении между ними и человечеством. Увы, взаимный страх и напряжённость между двумя видами вспыхнули с новой силой, переговоры едва не вылились в войну и отметились стычками между самыми силурианами.

Возможно, когда-нибудь *Homo Reptilia* вернутся на поверхность планеты, которой когда-то давно владели. Доктор всячески поддерживает эту идею – во время своей последней встречи с ящерами он перенастроил анабиозные капсулы так, чтобы силуриане могли проспать в них ещё тысячу лет – возможно, когда это срок выйдет, они смогут вновь попытаться вернутся.

СИЛУРИАНИН

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	4	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	4
КООРДИНАЦИЯ	3	СИЛА	5
НАХОДЧИВОСТЬ	3	ХАРИЗМА	4

УМЕНИЯ

Атлетика 3, бой 3, выживание 3, знания 3, красноречие 1, медицина 2, меткость 2, наука 2, технологии 1, уловки 1.

ЧЕРТЫ

Броня (М): силуриане с головы по пят покрыты прочной кожей-чешуёй, что служит им защитой. Силуриане уменьшают весь урон на 5.
Инопланетная внешность (Б)
Лазанье
Природное оружие (Б): язык. Длинный язык силурианина очень быстр и может вытягиваться на целый метр. Касаясь человека, он вводит ему яд. Заражённый должен раз в час проходить проверку *силы* + *решительности*, чтобы не умереть и не мутировать.
Слабость (М): холод.
Устойчивость (М): сильная жара.

СИЛУРИАНСКИЕ ВИНТОВКИ: урон (4/С/ С); также может *оглушать*, выпуская облака выводящего из строя газа.

ТУ: 6 **ОЧКИ ИСТОРИИ:** 3-5

Координация морских дьяволов в воде равна пяти, но на суше падает до двух.

МОРСКОЙ ДЬЯВОЛ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	3	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	4
КООРДИНАЦИЯ	X	СИЛА	4
НАХОДЧИВОСТЬ	4	ХАРИЗМА	4

Силуриане, что правили Землёй миллионы лет назад, использовали в роли солдат своих дальних родственников, известных как «морские дьяволы». Эти крупные, человекоподобные черепахи впали в спячку вместе с силурианами, опасавшимися за будущее своего вида. У них тысячи подводных колоний по всему земному шару. Их технологии гибернации не так совершенны, и только что проснувшиеся морские дьяволы довольно слабы.

УМЕНИЯ

Бой 4, меткость 4, наука 2, выживание 3, технологии 2.

ЧЕРТЫ

Броня (М): чешуя уменьшает урон на пять уровней.
Слабость (Б): высокочастотный звук. Высокие частоты делают дьяволов неспособными делать хоть что-то, кроме как медленно ходить.
Устойчивость (Б): они могут жить под водой.
Фактор страха (2): это ящеры, что выполняют из моря – довольно жутко.

ОРУЖИЕ МОРСКИХ ДЬЯВОЛОВ: урон (4/ С/С). Также его можно использовать, чтобы прожигать стены и двери, даже сделанные из толстого металла.

ТУ: 6 **ОЧКИ ИСТОРИИ:** 4

СКОВОКС-БЛИЦЕР

Сковокские боевые машины были созданы для того, чтобы вести опустошительные войны, что обращают целые планеты в дымящиеся руины. Их создают и ими командуют сковоксы-механики. Один из видов таких машин – сковокс-блицер, что представляет собой подвижную артиллерийскую установку. Это человекоподобный робот на прочной платформе с четырьмя ногами, похожими на жучиные лапы. Обе «руки» блицера увенчаны оружием. Кистей рук у робота нет, так что с окружающим миром он взаимодействует иными путями.

Доктор, Клара и Дэнни встречались с сковоксом-блицером, что оказался на Земле. Его привлек к лондонской школе Коал-Хилл высокий уровень артронной энергии. Сперва Доктор неудачно попытался заманить робота во временной туннель, а потом сумел выдать себя за сковокса-механика и передал машине код отключения. Вышедшего из строя блицера оставили в открытом космосе.

Сковокские машины знакомы с хронотехнологиями. Блицер, что побывал в Коал-Хилл, был способен чуять артронную энергию и сумел избежать ловушки Доктора, отследив темпоральные искажения. Эти роботы регистрируют выбросы энергии времени, и хронопутешествия не могут сбить их с толку.

Блицеры – явно не единственная модель сковокских боевых машин. Механики разработали и построили множество иных видов роботов для всех форм войны.

Существуют машины для подводных операций и воздушных боёв, роботы-разведчики, туннельщики, способные подкапываться под вражеские укрепления, и множество иных.

СКОВОКС-БЛИЦЕР

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	3	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	2
КООРДИНАЦИЯ	2	СИЛА	3
НАХОДЧИВОСТЬ	2	ХАРИЗМА	1

УМЕНИЯ

Атлетика 2, бой 2, выживание 2, знания 3, меткость 4, уловки 2.

ЧЕРТЫ

Броня (10): блицер защищён надёжной боевой бронёй.

Инопланетные органы чувств: блицер способен отслеживать цели по излучаемому теплу.

Ограничение: блицер полагается на зрение, и потому его можно обдурить при помощи невидимости.

Особое (Боеприпасы): блицер снаряжён достаточным количеством взрывчатки, чтобы уничтожить планету. Если его обычное вооружение не справляется, он быстро примет решение перейти к более тяжёлому. Его блицера повредить обычным оружием, он может взорваться с самыми чудовищными последствиями.

Особое (Система самоуничтожения): блицер запрограммирован на самоуничтожение при получении приказа об отключении (впрочем, особый код может отменить самоуничтожение). При этом его глаза загораются красным и начинается обратный отсчёт от десяти. Досчитав до нуля, блицер взрывается – с опустошительными последствиями для всей планеты.

Педант: блицер создан для боевых операций и чётко следует приказам командиров.

Робот

Сканирование: блицер способен обнаружить выбросы энергии и живых существ.

ВООРУЖЕНИЕ: бластер (4/С/С), пулемёт (4/8/12), взрывчатка (4/С/С).

ТУ: 6 **ОЧКИ ИСТОРИИ**: 3

СЛИВИНЫ

Хотя бывают «плохие» виды, а бывают «хорошие», далеко не каждый представитель какого-то вида будет подходить под этот шаблон. Именно так можно сказать о жителях Раксакорикофаллапаториуса, близнеца планеты Клом. Раксакорикофаллапаториус – одна из самых красивых планет во вселенной. Здесь на вершинах гор из сапфиров и мела стоят беломраморные храмы, бескрайние бордовые океаны омывают восхитительные ледяные пещеры, а на полях деревьев поппито дует ветер, что несёт аромат корицы. Раксакорикофаллапаторийцы – гордая и цивилизованная раса, разделённая на большие семьи и подчинённая драконовским законам. Их строгое правительство учит молодёж поэзии, математике и демократии. Неудивительно, что семья Сливинов не очень хорошо вписывалась в это общество.

Сливины – потомки Хаспика Вырожденца, родственники Блаверинов и Ракатинов, рождённые на островах Хисп – это целая семья преступников, вечно ищущих лёгких денег. Если барыш будет достаточно велик, их не волнует, как он достанется. Необходимость отнять несколько жизней невинных и слаборазвитых существ или вскипятить какую-нибудь планетку не остановит Сливинов. Эта семья очень велика (если посчитать всех многоюродных братьев и сестёр, приёмных детей и дальних родственников), так что их «семейный бизнес» больше похож на небольшую корпорацию. Неудивительно, что многие люди считают, что «сливины» – это название биологического вида. Для своей родины они явно создали дурную славу.

Изначально Сливины внедрились в правительство своей планеты и взяли под контроль распространение офиха – ценной пряности. Они пользовались славой легендарной криминальной семьи до Великой чистки Йон: 556. Тогда около пяти сотен Сливинов были арестованы и признаны виновными. Члены семьи, что в тот миг находились вне планеты, никогда не смогут вернуться домой – там их немедленно схватят и казнят без всякого снисхождения. На Раксакорикофаллапаториусе это делают через погружене в котёл с раствором уксусной кислоты как раз нужной силы, чтобы растворять кожу ещё живому приговорённому. Так казнимый медленно превращается в суп из собственных потрохов. Неудивительно, что ни один Сливин не вернулся на родину, страшась столь жестокой и отвратительной казни.

Сливины (как и все раксакорикофаллапаториусийцы) выглядят довольно пугающе. Это существа в два метра ростом с длинными мускулистыми руками, что оканчиваются острыми когтями. Хотя они выглядят толстыми и неуклюжими, на самом деле это стремительные и ловкие хищники. Они обожают охоту и занимаются ей при каждой возможности – достаточно находчивая и удачливая жертва имеет шанс улизнуть, но случается это нечасто. У Сливинов острый нюх, так что из них получаются отличные следопыты, и когда Сливин настигает свою жертву, бой не длится долго. Сливины-женщины вырабатывают яд внутри своих тел и могут использовать его как оружие, метая отравленные шипы из-под ногтей или выдыхая токсичный газ. Тем не менее, у них есть слабость, что может обернутся большими проблемами – их тела состоят из живого кальция, а потому очень скверно реагируют на уксусную кислоту. Достаточное количество уксуса может растворить Сливина или даже взорвать его.

Ныне Сливины распоряжаются небольшими ресурсами – когда-то они пытались заработать на торговле наркотиками, оружием и восковой эпиляции, но этот бизнес был закрыт властями – гневными воинами и джудунами, что привело семью в отчаяние. У них ещё есть несколько межзвёздных кораблей и сохранились знания о генетических манипуляциях. Сливины неспособны создавать энергетическое оружие, так что на охоте довольствуются своими когтями. Чтобы скрываться среди преобладающих на другой планете видов, они свежуют своих жертв и носят их кожу, как костюмы (конечно, если убитый достаточно «широк в кости», чтобы его кожа налезла на Сливина).

Впрочем, Сливины так велики, что даже маскируясь под крупных особей иных видов, вынуждены использовать системы газообмена. Выходящие излишки газа могут создать неловкие (или смешные – как посмотреть) ситуации. Большинство Сливинов снимают маскировочные костюмы, когда это возможно, невзирая на то, что на это требуется время. С недавних пор их ошейники-излучатели стали совершеннее, и поля больше не выпускают излишки газа.

Сливины несколько раз пытались уничтожить Землю, считая её заштатной планеткой. Они внедрились в правительство Соединённого королевства так же, как делали у себя дома. Заняв важные посты, Сливины срежессировали падение инопланетного корабля в Темзу, чем вызвали панику и добились от ООН разрешения на применение ядерного оружия, которое требовалось им, чтобы довести свой план до конца – превратить Землю в радиоактивный шлак и пустить на топливо для космических кораблей – депрессия в галактической экономике позволила бы им хорошо нажиться. К счастью, Доктор и его друзья смогли остановить их.

Но не стоит забывать, что Сливины – это очень большая семья со множеством подкланов, которая близко к сердцу принимает любые действия против своих родственников. Многие Сливины готовы уничтожить Землю в отместку за поражение, что понесли здесь их родичи, даже если на этом не удастся заработать.

СЛИВИН

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	3	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	5
КООРДИНАЦИЯ	3	СИЛА	8
НАХОДЧИВОСТЬ	3	ХАРИЗМА	4

УМЕНИЯ

Атлетика 2, бой 3, выживание 2, красноречие 2, медицина 2, наука 2, технологии 2, транспорт 3, уловки 4.

ЧЕРТЫ

Изгой: Сливины – изгои в обществе своего родного Раксакорикофаллапаториуса. Там их ждёт лишь арест и казнь.

Инопланетная внешность

Инопланетные органы чувств (Обоняние): Сливины наделены удивительным нюхом. Они получают бонус +2 к *внимательности* при применении обоняния.

Метаморф (М): поля сжатия и костюмы из кожи – это не совсем метаморфоз, но они позволяют Сливинам выдавать себя за представителей другх рас.

Природное оружие (М): когти. У Сливинов большие когти, удар которыми может причинить тяжёлую рану (*сила*+2).

Природное оружие (Б): яд, но только у Сливинов-женщин. Женщины-Сливины имеют под рукой (буквально) очень эффективное оружие – ядовитые шипы, которыми могут выстреливать из-под ногтя (броском *координации + меткости*, наносят 2/5/7 единиц урона, считая урон от яда), и токсичный газ, который способны выдыхать в стоящего рядом противника (1/3/4 единицы урона). Это оружие можно использовать раз в семь дней, так как ему нужно время на восстановление.

Пришелец

Слабость (Б): уксусная кислота. Эти существа – кальциевая форма жизни, что крайне бурно реагирует на контакт с уксусной кислотой. Последняя наносит им четыре уровня урона за один боевой раунд. Если три или более характеристики Сливина упадут до нуля, он буквально взорвётся.

Фактор страха (2): огромные, зелёные и когтистые Сливины получают бонус +4 всякий раз, когда пытаются напугать кого-то.

ТУ: 6 ОЧКИ ИСТОРИИ: 3-5

СОЗНАНИЕ НЕСТИН

Нестин – одна из древнейших рас во вселенной, что существовала ещё в Тёмные времена, наряду в ракноссами, великими вампирами и каррионитами. По сути, Нестин представляют собой один огромный разум, своего рода коллективное сознание всех представителей своего вида – Сознание Нестин.

Первое вторжение Сознания на Землю произошло много лет назад – тогда они прибыли в виде пустотелых пластиковых метеоритов и внедрились в компанию «Автопластик», что изготовила для них тела, похожие на манекены, что обычно стоят в магазинах. С тех пор «оживлённые» сознанием Нестин куклы и называются автонами.

Позже, когда родные белковые планеты Нестин были уничтожены во время Войны Времени, Сознание вновь попыталось захватить Землю. Используя технологии искривления, оно пересекло пустоту космоса и обнаружило, что планета загрязнена выбросами, дымом и нефтью – идеальные условия для пластиковых существ – и принялось строить планы вторжения.

Сознание Нестин приняло облик, напоминающий головоногого моллюска и пряталось в огромном чане с расплавленным пластиком под Темзой, используя Лондонский глаз (колесо обозрения) как огромную антенну для передачи сигнала другим телам.

Некогда Доктор остановил вторжение Нестин, создав прибор, что перехватывал сигнал Сознания своим автонам, а позже – положил конец их планам при помощи «антипластика».

СОЗНАНИЕ НЕСТИН

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	3	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	5
КООРДИНАЦИЯ	2	СИЛА	5
НАХОДЧИВОСТЬ	6	ХАРИЗМА	4

УМЕНИЯ
Бой 2, знания 6, красноречие 3, наука 2.

ЧЕРТЫ
Гипноз (Б): Сознание способно подчинять себе агентов и управлять ими.
Инопланетная внешность (Б)
Медленное (Б): Нестин едва способно двигаться – эта куча пластика перекатывается со *скоростью* 0,5.
Невосприимчивость (Всё стрелковое оружие): автоматы, пули и взрывчатка неспособны причинить вреда Нестин – это ведь просто лужа живого пластика. Впрочем, порождаемые им щупальца и конечности всё же можно повредить или отсечь.
Природное оружие (М): щупальца. Нестин может лепить из себя щупальца, что способны ломать и крушить врагов, наносят урон 3/7/10 (*сила* +2).
Пришелец
Фактор страха (1): перед вами говорящая масса кипящего пластика! Она получает бонус +2, когда пытается напугать кого-то.
Экстрасенс: Сознание Нестин говорит и управляет своими слугами, испуская мощный телепатический сигнал, что может передаваться через обычные средства связи. Без усиления Сознание может контролировать слабых волей жертв в своём присутствии и создавать себе агентов.

ТУ: 7
ОЧКИ ИСТОРИИ: 8-10

ЖИВОЙ ПЛАСТИК

Сознание Нестин способно «оживлять» собой пластиковые предметы. Это может быть что угодно – хоть садовый стул, хоть искусственный цветок, хоть мусорный бак. Оживлённый Нестин предмет сможет двигаться сам по себе и нападать на тех, на кого укажет Сознание.

Все «оживлённые» предметы должны иметь сопоставимые характеристики, хотя ведущий может изменять их, исходя из размера предмета и того, как он будет драться. Большинство оживлённых Сознанием предметов способны выпускать щупальца и становиться крайне липкими и гибкими. Некоторые даже могут отращивать небольшое стрелковое оружие. Всё, что создано из пластика, может быть оживлено таким образом... представьте, как целая коллекция игрушечных солдатиков идёт в бой.

ЖИВОЙ ПЛАСТИК

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	2	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	1
КООРДИНАЦИЯ	2	СИЛА	3-6 *
НАХОДЧИВОСТЬ	1	ХАРИЗМА	1

* *Сила* живого пластика зависит от его размера.

УМЕНИЯ

Бой 3, меткость 1 (если у пластика есть стрелковое оружие).

ЧЕРТЫ

Броня: этот твёрдый пластик не так легко повредить – он снижает получаемый урон на 5.
Природное оружие (М или Б): у некоторых «живых» предметов есть щупальца (+2 к *силе* в ближнем бою), либо небольшое стрелковое оружие, вроде автонского бластера (4/С/С).
Сеть: живой пластик связан с Сознанием Нестин.
Слабость: без управляющего сигнала от Сознания Нестин живой пластик становится обычным неподвижным пластиком.

ОЧКИ ИСТОРИИ: 0

АВТОНЫ

Автоны – это грубая сила Сознания Нестин. Эти оживлённые манекены со смертоносными бластерами, скрытыми в руках, неспособны мыслить самостоятельно и могут лишь исполнять волю Сознания.

Они невероятно прочны, состоят почти целиком из пластика и почти неубиваемы – их можно разве что расплавить или разбить на мелкие кусочки. Пули автонов почти не берут. Их единственная слабость – управляющий сигнал Нестин. Если подобрать нужные частоты или уничтожить передатчик, автоны «отключатся».

АВТОНЫ-ДВОЙНИКИ

Нестин способно не только управлять обычными автонами, что делают для него грязную работу, но и отделять части своего сознания для управления двойниками – автонами-разведчиками, что принимают чужой облик и имитируют личность. Как-то раз подобные двойники заметили нескольких важных лиц в правительстве (к счастью, Доктор успел вмешаться вовремя), а позже автон принял облик Рори Уильямса. Двойники не очень убедительны – они слишком выделяются пластиковой кожей и странным поведением. Кроме того, они принимают вид живого человека, а значит Сознанию нужно держать «оригинал» живым, чтобы двойник продолжал сохранять облик. Двойник Рори отличался от прежних – он был создан по воспоминаниям Эми, а потом получил память и эмоции «оригинала», отчего стал более «живым». Вероятно, автон Рори – исключение из правил, так как все остальные попытки Сознания Нестин устроить тайное вторжение проваливались.

АВТОН

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	2	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	2
КООРДИНАЦИЯ	2	СИЛА	5
НАХОДЧИВОСТЬ	1	ХАРИЗМА	1

УМЕНИЯ

Бой 2, меткость 2, уловки (маскировка под манекен) 1.

ЧЕРТЫ

Броня (М): прочная пластиковая кожа защищает от многих опасностей и снижает урон на 5.

Медленный (М): пластиковые ноги автонов не позволяют им двигаться быстро. Их *скорость* падает вдвое (до минимума в 1).

Невосприимчивость (Пули): любые пули бесполезны против автона, если только не наносят большой единовременный урон. Автон может вбирать попавшие пули в себя или пропускать через тело.

Природное оружие (Б): в правой руке автона скрыт бластер, наносящий 4/С/С единиц урона.

Пришелец

Сеть (М): автоны всегда чувствуют друг друга, но управляются Сознанием Нестин. У них нет своего разума.

Слабость (Б): без управляющего сигнала от Сознания Нестин двойник становится бесполезной и неподвижной пластиковой куклой.

Фактор страха (1): ходячие манекены – довольно жуткое зрелище; они получает бонус +2, когда пытается напугать кого-то.

ОЧКИ ИСТОРИИ: 1-2

АВТОН-ДВОЙНИК

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	2	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	2
КООРДИНАЦИЯ	3	СИЛА	5
НАХОДЧИВОСТЬ	1	ХАРИЗМА	2

УМЕНИЯ

Бой 2, знания 1, красноречие 1, меткость 2, уловки (маскировка) 2.

ЧЕРТЫ

Броня (М): прочная пластиковая кожа защищает от многих опасностей и снижает урон на 5.

Зависимость (М): живой оригинал. Если Нестин не удерживает «оригинал», с которого сделав двойник, последний не сможет копировать его манеры и пользоваться его знаниями. Если «оригинал» сбежит, двойник станет вести себя как обычный автон.

Метаморф (М или Б)

Невоприимчивость (Пули): любые пули бесполезны против автона, если только не наносят большой единовременный урон. Автон может вбирать попавшие пули в себя или пропускать через тело. Кстати, с пробками от шампанского это тоже работает.

Природное оружие: двойники могут менять форму своих рук и ног, превращая их в холодное оружие (урон 3/7/10), и также снаряжены ручным бластером (4/С/С).

Слабость (Б): без управляюшего сигнала от Сознания Нестин двойник становится бесполезной и неподвижной пластиковой куклой.

ОЧКИ ИСТОРИИ: 3-5

СОНТАРАНЦЫ

Сонтаранцы – это раса, что тысячелетия назад славилась своей культурой, одарённостью и любовью к изящным искусствам. На их родном Сонтаре побывало немало путешественников, желавших насладиться творениями Сонтаранского возрождения. Это был мир величественной красоты, широких зелёных равнин, коричного ветра и каньонов в тысячи футов глубиной, на дне которых плескались ярко-синие воды океанов. Все изменилось пятьдесят тысяч лет назад. Сонтаранцы были втянуты в противостояние с Рутанским воинством. Они забросили изящные искусства до завершения этой маленькой победоносной войны и стали военными до мозга костей – в коем состоянии пребывают и по сей день.

ФИЗИОЛОГИЯ СОНТАРАНЦЕВ

Чтобы быстро пополнять свои армии, сонтаранцы отвергли стратагемы, на которые полагались в начале войны, и начали применять клонирование. Художественные галереи Сонтара были снесены и заменены фабриками клонов. Говорят, что в одном таком комплексе за раз выращивали миллион солдат.

На Сонтаре высокая сила тяжести, что сделало его обитателей коренастыми и низкорослыми – обычно не более полутора метров, но некоторые особи – особенно те, что входят в Научный корпус – бывают выше. Сонтаранцы очень сильны и могут поднимать вес вдвое или втрое больше собственного. У них жёсткая, морщинистая кожа и широкие, куполообразные головы. Сонтаранцы с гордостью носят боевые шрамы, что доказывают их верность родине. Сонтаранцам не нужно есть или отдыхать – достаточно «подзаправляться» через клапан на шее.

Этот клапан – слабое место сонтаранского солдата. Стрела, ручка или иной острый предмет, вонзившийся в клапан, причиняет пришельцу сильную боль, а мощный удар по клапану может лишить сознания на достаточно долгий срок, чтобы нанёсший удар успел убежать. Сами сонтаранцы не считают свои клапаны слабостью, ведь их расположение на спинах стимулирует встречать врага лицом к лицу. Также они уязвимы к кориниковой кислоте, которая буквально въедается в их кожу и плавит тело.

СОНТАРАНСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ

За всё время войны сонтаранский прогресс не стоял на месте. В зависимости от того, сопутствовал им успех или неудачи, их технологии становились то совершеннее, то примитивнее. Известны случаи, когда они выставляли колоссальные флотилии из десяти миллионов боевых кораблей. Большинство таких флотов сосредоточено вокруг центрального корабля, с которого генералы руководят армиями, составляют планы и готовят наступления. Такие корабли могут вместить миллионы воинов и тысячи малых разведывательных судов. Последние – это одноместные сферы, способные передвигаться в космосе. У их на борту есть всё, что может понадобится одному сонтаранскому офицеру для сбора информации о планете или виде. Силами таких разведчиков сонтаранцы ищут новые ресурсы и миры, что будут создавать для них оружие или послужат пушечным мясом.

Сонтаранские военные используют множество видов вооружения – от небольших пистолетов до лазерных винтовок и громоздких пушек. Генералы нередко носят жезлы, способные выпускать лучи губительной энергии, что могут убить или оглушить врага. В бою сонтаранцы часто полагаются на кордолейнский сигнал, намагничивающий медь, содержащуюся в боеприпасах, отчего ствол принимает неправильную форму, и оружие врага выходит из строя.

ВЕЧНАЯ ВОЙНА

Начавшаяся столетия назад война с рутанами давно вошла в легенды. Она длится уже столько, что никто не может вспомнить, с чего всего началось, но обе стороны готовы на всё ради победы.

Сонтаранские вооружённые силы разбиты на множество специализированых видов. Линейные флоты, разведывательно-исследовательские и научные дивизионы – все равно трудятся на благо войны, но независимо друг от друга. Те сонтаранцы, что нехарактерно для своей расы не рвутся в бой, занимаются добычей ресурсов или созданием боевых кораблей и оружия, ибо помогать вести войну – долг каждого сонтаранца, хочет он того или нет.

Сперва война шла на небольшой территории между мирами, но вскоре набрала размах, и истории о ней стали рассказывать по всей ойкумене. Земля несколько раз играла важную роль в этом противостоянии. Впервые сонтаранцы узнали о Земле, когда на ней шли Средние века, но тогда планета не имела стратегического значения. Позже всё изменилось.

В XXI веке Десятый сонтаранский линейный флот попытался превратить Землю в фабрику клонов, на которой можно было бы быстро выращивать множество солдат. Они потерпели поражение, а в руки нью-йоркского отделения UNIT попали их технологии

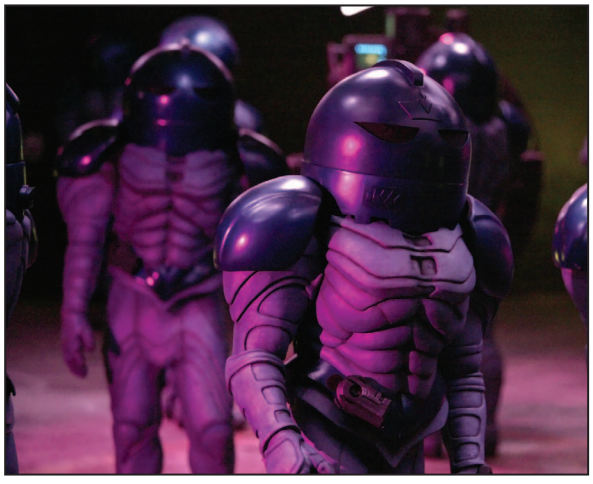
телепортации. Посвящённый им проект «Индиго» ещё на ранних стадиях, но неуклонно развивается.

Когда началась Война Времени, сонтаранцы не смогли к ней присоединиться – и далеки, и Повелители времени считали их не более, чем животными. Военный совет был в ярости и принялся разрабатывать свой план – если они не смогли ввязаться в Войну Времени, они начнут собственную.

Первая попытка сонтарацев завладеть технологиями для путешествий во времени произошла в конце XLIX столетия – они попытались заполучить разработанный людьми модуль Картца-Реймера. Найдя союзников внутри исследовательской станции, где работали Картц и Реймер, сонтарацы напали на неё, не зная, что Повелители времени были на шаг впереди – они уже послали Доктора, дабы тот остановил эксперименты до того, как сонтаранцы смогут пожать их плоды. Над этим заданием работало сразу два воплощения Доктора, который также успел нанести сонтарацам ещё одно поражение в Севилье в 1980-х.

После этого сонтаранцы отчасти успокоились. Их война с рутанами охватила множество галактик, и последние будто бы побеждали. На самом деле, сонтаранцы планировали самую большую военную авантюру в своей истории – вторжение на Галлифрей.

Использовав «низшую» расу варданов и самого Доктора, они проложили путь на родину Повелителей времени, планируя завладеть тайнами Ока гармонии – сердца галлифрейской цивилизации и источника их силы. Сонтаранцы собирались уничтожить Око, чтобы вырвавшаяся на свободу энергия Вихря устроила настоящий хаос. Доктор победил захватчиков при помощи дематериализующего орудия, стерев высадившихся на Галлифрей сонтаранцев из самого времени. То было крупнейшее поражение этой расы.



СОНТАРАНСКИЙ ПЕХОТИНЕЦ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	3	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	6
КООРДИНАЦИЯ	4	СИЛА	6
НАХОДЧИВОСТЬ	3	ХАРИЗМА	4

УМЕНИЯ

Атлетика 2, бой 5, выживание 4, красноречие 2, медицина 1, меткость 5, наука 4, технологии 2, транспорт 3, уловки 3.

ЧЕРТЫ

Враг: сонтаранцы тысячи лет воюют с рутанами.
Здоровяк: сонтаранцы выращены для войны, а потому крайне выносливы. Весь урон их характеристикам уменьшается на 2.
Инопланетная внешность (Б)
Педант: сонтаранец никогда не ослушается приказа своего вышестоящего офицера.
Пришелец
Слабость (М): заправочный клапан. Единственное слабое место сонтаранцев – заправочный клапан на задней стороне шеи. Один удар в эту точку может вырубить сонтаранца (как если бы он был *оглушён*). Попасть точно в клапан непросто, более того – нужно ещё и подобраться сзади. Прицельный удар в клапан получает штраф -4.
Храбрец: сонтаранцы ничего не боятся! Он получают бонус +2 ко всем броскам *решительности*, предпринятым против страха.

ОРУЖИЕ: сонтаранская винтовка (4/С/С), шоковый посох (О/О/О)

БРОНЯ: у сонтаранцев очень крепкие тела – они уменьшают весь урон на 5.

ТУ: 6 **ОЧКИ ИСТОРИИ:** 3-5

СЧИТЫВАТЕЛЬ

Считыватель был одним из двух представителей вида гуманоидных телепатов. Оба выживших попали в рабство к мадам Карабраксос – один был заперт в специальном хранилище, чтобы его жизнью можно было шантажировать другого и заставить работать на банк Карабраксос. Способность Считывателя чуять вину и преступные намерения оказалась очень полезна службе безопасности банка.

Управляющая держала Считывателя в мутной камере гибернации, пробуждая лишь для регулярных поисков вины, и в чрезвычайных случаях. Если преступный ум находился, Считывателю позволяли поглотить его, что выглядит довольно зрелищно – из глаз за стебельках в голову жертвы бьёт луч света, отчего её мозг превращается в суп, а череп лопается внутрь.

Единственный известный способ избежать такой участи – очищать разум от мыслей, чтобы не позволить Считывателю себя найти. Конечно, сделать это намного сложнее, чем сказать! Нацелившийся на мысли жертвы Считыватель может начать трапезу в любой миг – от него нельзя отделаться, но возможно отвлечь на другую, более аппетитную (то есть более виновную) цель.

Умирающая мадам Карабраксос просила Доктора вернуться в прошлое и исправить несправедливость, допущенную по отношению к Считывателю и второму представителю его вида. Доктор и его друзья совершили дерзкое ограбление, в ходе которого им приходилось скрывать свои мысли.

Они сумели добраться до тайного хранилища банка, где Доктор открыл свой разум Считывателю и позволил прочесть его мысли, зная, что тот сможет пробиться через ментальный блок. Считыватель увидел, что Доктор пришёл в банк, чтобы помочь. Он отпустил Повелителя времени, и тот вместе со своими друзьями, спасли сородича Считывателя и высадили их обоих дома.

СЧИТЫВАТЕЛЬ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	4	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	4
КООРДИНАЦИЯ	4	СИЛА	3
НАХОДЧИВОСТЬ	2	ХАРИЗМА	4

УМЕНИЯ
Выживание 2.

ЧЕРТЫ
Инопланетная внешность (Б): Считыватель человекоподобен, но его глаза висят на стебельках. Также у него длинные когти и короткий хвост.
Инопланетные органы чувств: Считыватель может использовать свои способности, чтобы засекать вину в чужих разумах. Он может идти по следу мыслей тех, кого «сканировал».
Медленный: Считыватель движется медленно и уверенно. Его *скорость* равна 2.
Особое (Опустошение разума): нацелившись на чьи-то мысли, Считыватель может поглотить разум цели. Бросков не требуется – просто жертва теряет одно очко *внимательности, находчивости, харизмы* и *решительности* каждый ход, пока они все не упадут до нуля.
Пришелец
Раб: банк Карабраксос владеет Считывателем с потрохами – он готов выполнить любой приказ.
Телепатия: Считыватель может вступать в прямую связь с чужим разумом и анализировать его, разыскивая следы преступных намерений (или чего угодно другого). Для этого он должен победить во встречном броске *находчивости + решительности*.
Фактор страха (1): в банке привыкли пугать всех Считывателем. Он получает бонус +2 к броскам, предпринятым для того, чтобы запугать кого-либо.
Экстрасенс

ТУ: НЕИЗВЕСТЕН
ОЧКИ ИСТОРИИ: 5

ТИШИНА

В своем одиннадцатом воплощения Доктор постоянно сталкивался с одним и тем же предупреждением: «Тишина падёт».

Тишина – это не какая инопланетная раса (хотя в её рядах много существ, что называют «исповедниками»), но отколовшаяся секта Церкви папской центральной ЭВМ. Они считают себя стражами истории и ставят перед собой одну цель – предотвратить путешествие Доктора на поля Трензалора, где он будет вынужден дать ответ на древнейший вопрос вселенной: «Доктор... Кто?»

Тишина не раз и не два предпринимала попытки убить Доктора. Их самым дерзким планом стало похищение его спутницы – Эми Понд. У неё отняли новорождённое дитя – ту самую дочь, что позже станет Ривер Сонг – и растили из неё идеальное оружие против Доктора. Позже Ривер вновь оказалась пешкой Тишины – её похитили из Лунного университета и вынудили застрелить Доктора на берегу озера Силенцио, что в штате Юта. Когда она отказалась стрелять, время раскололось, и Ривер вступила в борьбу с Тишиной плечом к плечу с Доктором. Хотя у Тишины было немало помощников-людей, большую часть ордена составляли исповедники – генетически сконструированные священники Церкви. Они никогда не развивали своих технологий – вместо этого заселяли уже колонизированные миры и подстегивали местных создавать то, что требовалось им.

Исповедники наделены несколькими уникальными способностями – например, они могут вытягивать электричество из почти любых источников и испускать его из кончиков пальцев. Но самая интригующая их возможность – забываться. Когда любое живое существо отводит взгляд от исповедника, оно мгновенно забывает о нём. Эта способность не абсолютна – известны способы сохранить воспоминания, даже без прямого зрительного контакта.

Когда же Доктор отправился на Трензалор навстречу своей судьбе, эти слова последовали за ним, ожидая, когда своего воплощения в реальность: «Тишина падёт».

ИСПОВЕДНИК

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	3	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	5
КООРДИНАЦИЯ	3	СИЛА	8
НАХОДЧИВОСТЬ	3	ХАРИЗМА	4

УМЕНИЯ

Атлетика 1, бой 1, знания 2, красноречие 5, меткость 3, наука 3, технологии 5, уловки 5.

ЧЕРТЫ

Гипноз (Б): исповедники способны вкладывать мысли в сознание тех, кто смотрит на них. При этом они получают бонус +3 к броску.

Здоровяк: пуля может замедлить исповедника, а несколько – остановить. Исповедник снижает весь получаемый урон на 2.

Золотые руки: хотя исповедники не развивают собственные технологии, они паразитируют на чужих, что могут украсть и приспособить. Они получают бонус +2 к броскам *технологий*.

Инопланетная внешность

Особое (Памятеустойчивые): исповедники наделены могущественной способностью стираться из чужой памяти, как только жертва прервёт зрительный контакт. Сопротивляться этому нельзя – спасти может лишь наглазник, постоянно напоминающий владельцу о существовании исповедника.

Природное оружие (Б): электричество. Исповедники способны вбирать электричество из атмосферы, усиливать его в тысячи раз и разряжать во врагов опустошительным взрывом (4/С/С).

Пришелец

Фактор страха (2): исповедники–внушительные и пугающие существа. Порой едва завидев их, жертвы замирают на месте. Они получают бонус +4 к броскам, когда пытаются напугать кого-то.

ТУ: 6
ОЧКИ ИСТОРИИ: 4-6

ПРИШЕЛЬЦЫ КАК ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ

Игроки могут захотеть играть за самого необычного и жуткого пришельца, но им следует хорошо подумать о том, подойдёт ли он складывающейся группе и приключению.

Перед тем как создавать себе героя-инопланетянина, стоит выяснить, в насколько «космополитической» обстановке будет проходить история. К примеру, Землю и другие планеты, где пришельцы встречаются нечасто, такими не назовёшь. К счастью, хватает пришельцев, что внешне очень похожи на людей, а также метаморфов, способных принимать чужое обличие, как мультиформы. Наконец, можно просто маскироваться.

Разобравшись с возможностью вписаться в окружение, вы должны подумать о том, каким пришельцем будет уместно играть, а каким – нет. Некоторые расы имеют столь необычную культуру и склонности, что не годятся на роль спутников. К примеру, уд может быть сильным персонажем, но все представители этой расы медлительны и послушны – это плохо подходит для приключений. Играть за дерево из леса Чим – забавно, но такие персонажи очень приметны, и легко воспламеняемы.

На самом деле, всё сводится к простому вопросу – почему игрок хочет себе персонажа-инопланетянина? Что может такой герой, чего не может человек? Если игрок желает, чтобы его персонаж отличался от прочих, ему необязательно быть пришельцем – люди выглядят очень по-разному, а выходцы из разных эпох различаются привычками и складом ума. Просто «хотеть играть сильным персонажем» – неправильно.

Если ведущий не против героя-пришельца, игрокам могут понадобиться специальные черты, что перечислены ниже. Не забудьте и о надлежащем уровне характеристик. Например, если вы хотите создать себе силурианина, приобретите ему соответствующие черты – не бесплатно, а за очки персонажа, иначе это было бы нечестно по отношению к другим игрокам. Не удивляйтесь, если поймёте, что вам не хватает очков (особенно, если вы пытаетесь создать «хорошего» далека).

"ХОРОШИЕ" ЗЛОДЕИ

Возможно, кто-то из игроков захочет сделать себе «хорошего» далека или киберчеловека, и, справедливости ради, такие существа бывали. Как-то Доктору встретилась группа далеков, наделённая «человеческим фактором», Рори был двойником-автоном, а мадам Вастра и Стракс числятся среди самых близких союзников Доктора. Увы, едва ли не все эти «необычные и хорошие» существа жили недолго – очеловеченные далеки были истреблены в ходе гражданской войны, а Рори снова стал человеком, когда вселенная была перезапущена. Из этих существ с трудом получаются персонажи, так что ведущий вправе их запретить. Дурная слава идёт впереди таких рас и будет создавать группе массу проблем. Даже легендарные мадам Вастра и Стракс должны хорошо подумать о том, кому можно показываться на глаза в Лондоне XIX века.

ЧЕРТЫ ПРИШЕЛЬЦЕВ

Ниже описаны черты, что отделяют инопланетян от простых людей. В этот список включены и те особенности, что лучше оставить лишь для злодеев (это указано в их описаниях). Как и любые другие черты, которые можно приобрести, эти делятся на малые, большие и особые, на полезные и вредные. Чтобы создать персонажа-инопланетянина, начните с черты *Пришелец* (см. врезку), а потом подберите ему особенности из этого списка, как выбирали бы для обычного землянина.

Само собой, этот список далеко не исчерпывающий, но пользуясь им, можно воссоздать многих инопланетян, что уже встречались Доктору. Если вы хотите придумать собственную черту – вперёд. Если ведущий создает пришельца-злодея или просто врага, ему не стоит задумываться о цене и количестве черт, что можно выбрать, ведь главное – создать интересного инопланетянина. Впрочем, он может подсчитывать, сколько черт выбрал и сколько очков они стоили – это позволит примерно оценить, насколько такой враг будет сильнее обычного героя (у которых на выбор черт обычно уходит 6-10 очков).

Как и всегда, малые черты стоят одно очко персонажа, если полезные, и приносят одно очко, если вредные, большие – два очка.

Черты, что можно приобретать несколько раз, помечены звёздочкой.

ПРИШЕЛЕЦ (ОСОБАЯ ПОЛЕЗНАЯ ЧЕРТА)

Имеющий эту черту персонаж принадлежит к инопланетной расе и представляет из себя одну из множества чуждых землянам форм жизни.

Эффект: эта черта – ключ, открывающий двери ко множеству дополнительных особенностей, обычно недоступных для людей. Он стоит два очка персонажа и означает, что его обладатель происходит с другой планеты, но выглядит как землянин. Эта черта позволяет приобретать другие черты из числа предназначенных для пришельцев, а также поднимать характеристики выше 6.

С другой стороны, раскрытый *Пришелец* может столкнуться с серьёзными последствиями (например, правительство может поймать его для опытов). Наконец, некоторые доступные *Пришельцам* черты подразумевают, что у их обладателя инопланетная внешность.

ПОЛЕЗНЫЕ ЧЕРТЫ

БРОНЯ * *(Малая, большая или особая полезная черта)*

Эта черта означает, что носитель обладает природной броней, что защищает его. Такую броню нельзя снять. К примеру, сонтаранцы носят очень тяжёлые доспехи, но могут их снимать, а киберлюди и далеки буквально встроены внутрь своих бронированных корпусов, от которых не могут избавиться. Если броня неотъемлема от персонажа (например, это киберкостюм или очень толстая и плотная кожа), вам потребуется эта черта.

Эффект: эта черта может быть малой, большой или особой. Малая версия подразумевает толстую кожу, способную уменьшить урон на пять уровней. Таким образом, если пришелец получит попадание, что наносит шесть уровней урона характеристикам, этот урон уменьшиться до одного. Броня спасает даже от *смертельного* урона – он считается восемью очками урона характеристикам и соответствующе снижается. Такой пришелец будет очень крепким орешком!

Большая версия *Брони* может поглощать до десяти очков урона. Как правило, это будут тяжёлые бронепластины или толстая чешуя. Увы, носитель такой брони понижает свою *координацию* на 1 (до минимума в 1).

Особая версия *Брони* увеличивает показатель брони на +5 и уменьшает *координацию* на дополнительный -1 (до минимума в 1) за каждое потраченное на неё очко персонажа – например, если вы потратите на эту черту три очка, существо получит *броню* 15 и -2 к *координации*. Так можно создавать очень крупных и хорошо защищённых, но неповоротливых врагов.

ВИХРЬ *(Малая, большая или особая полезная черта)*

Это версия черты *Вихрь* (см. стр. 50) предназначена для пришельцев. Она стоит восемь очков и позволяет персонажу путешествовать во времени без помощи корабля или устройства, буквально шагая сквозь время.

Эффект: *Вихрь* даёт персонажу +2 к любым броскам при пилотировании машин времени или устройств, связанных с Вихрем. Управлять ТАРДИС (и другими машинами времени) настолько сложно, что человек, не обладающий этой чертой, скорее всего не справится.

Также *Вихрь* может быть чертой, предназначенной для обладателей черты *Пришелец*. Обладание ей позволяет персонажу путешествовать во времени без помощи корабля или иного устройства. Путешествие во времени требует броска *находчивости* и *решительности*, а также двух очков истории. Чем успешнее бросок, тем точнее будет «прыжок».

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОНЕЧНОСТИ * *(Малая полезная черта)*

Много рабочих рук делают любой труд проще (только не говорите этого Александру Монро). Эта черта означает, что у пришельца есть ещё одна пара конечностей – рук, ног, щупалец или странных инопланетных штук, что могут быть как руками, так и ногами. Конечно, лишние конечности означают, что персонажу не получится выдать себя за обычного человека – он получает малую версию черты *Инопланетная внешность*. Черту *Дополнительные конечности* можно взять и второй раз, чтобы увеличить приносимый ей бонус, но тогда *Инопланетная внешность* станет большой.

Эффект: это малая полезная черта пришельца, что стоит одно очко за каждую дополнительную пару конечностей. Если у пришельца есть дополнительные ноги, его *скорость* (во время погони и других похожих обстоятельствах) увеличивается на +2. Если дополнительные конечности – руки, то первое дополнительное действие этого пришельца в каждом раунде не получает штрафа (существо как бы может делать два дела одновременно). Эту черту можно взять дважды, чтобы получить инопланетянина с восемью конечностями, но такой будет выглядеть очень необычно. Можно иметь и больше конечностей, но все, что сверх восьми, не будут приносить бонусов – в таком количестве рук проще запутаться, а о такое количество собственных ног – споткнуться.

ЗАРАЖЕНИЕ *(Большая полезная черта)*

Некоторые инопланетяне наделены жуткой способностью передавать свою «инопланетность» другим существам. Это может быть странное позеленение кожи вокруг места укуса или царапины, что медленно превратит жертву в такого же пришельца, либо вселение чуждого сознания в мозг беззаботной жертвы.

Эффект: *Заражение* может работать по-разному, но остаётся большой полезной чертой пришельца. Оно может быть болезнью, что передаётся через укусы, царапины и другой физический урон. Если урон пробивается через носимую жертвой броню (либо если бросок жертвы оканчивается *плохим* или *катастрофическим* результатом), она заражается. Через каждый час или день (или иные равные промежутки времени) несчастный должен предпринимать бросок *решительности* + *силы* против *решительности* + *силы* пришельца. Провал означает, что заражение распространяется дальше. Ведущий должен решить, сколько провалов нужно совершить, чтобы превратиться в пришельца (первый провал

поглощает всю руку, второй – торс и т. д.). У персонажа должно быть время найти противоядие!

Вторая форма заражения подразумевает, что жертва становится уязвима к одержимости, что делает её носителем разума пришельца, а распространение болезни на деле является постепенным перетеканием сознания инопланетянина из одного тела в другой. Как правило, такой форме *Заражения* также требуется физический урон. После заражения жертва также предпринимает броски как описано выше, но вместо противостояния заразе, он борется с одержимостью (см. раздел **«Одержимость»** на стр. 95).

ИНОПЛАНЕТНЫЕ ОРГАНЫ ЧУВСТВ * *(Малая полезная черта)*

Как правило, достаточно высокого показателя *внимательности* достаточно, чтобы ваши чувства были остры. Тем не менее, у некоторых пришельцев есть органы чувств, намного превосходящие нормальные – они могут видеть в инфракрасном или ультрафиолетовом диапазоне, различать приливы времени, чуять парадоксы или просто выслеживать добычу по запаху через дюжину комнат. Цену этой черты легко уравновесить *Инопланетной внешностью*, заявив, что у персонажа феноменально острое зрение, но огромные глазищи.

Эффект: эта малая черта пришельца. При создании персонажа вам нужно выбрать какое чувство (зрение, слух, обоняние или что-то более экзотическое) будет «инопланетным» и в чём это будет выражаться. *Инопланетные органы чувств* приносят бонус +4 при их использовании. Этот бонус может снизиться от условий среды. К примеру, пришелец, наделённый ИК-зрением, может видеть людей по излучаемому ими теплу. Он получает бонус +4, когда пытается заметить приближающегося в темноте сонтаранца, но как только начнётся стрельба и взрывы, температура вокруг подскочит, и бонус от инфракрасного зрения пропадёт. Эту черту можно приобретать несколько раз, всякий раз выбирая новое чувство.

На заметку: эту черту нельзя брать одновременно с чертой *Обострённые чувства*.

КОПИРОВАНИЕ *(Большая полезная черта)*

В отличие от *Заражения*, *Копирование* означает, что пришелец может размножиться сам, не вредя иным формам жизни. Возможно, он способен вырастить своего молодого клона, а может быть, его отсечённые руки и ноги могут порождать ему подобных.

Эффект: эта черта позволяет пришельцу размножаться не самыми обычными способами. Например, он может порождать детенышей или создавать двойников. Для этого требуется бросок *решительности* + *силы* против 15. Обычный или более значимый успех означает, что всё прошло удачно, и «родилась» ещё одна версия пришельца. «Новорождённый» будет дезоринтирован следующие несколько минут. Созданные таким образом детёныши растут и учатся с нормальной скоростью, если только их развитие не будет искусственно ускорено. Характеристики и умения двойника равны таковым у оригинала.

Если эту черту возьмёт игровой персонаж, его «потомство» не будет играбельным (если только оригинал не будет убит или выведен из строя). Ведущему стоит с осторожностью использовать эту черту, чтобы никто случайно не создал армию клонов, способную захватить целый мир или иным образом нарушить игровой баланс.

ЛАЗАНЬЕ *(Малая или большая полезная черта)*

Этот инопланетянин очень хорошо умеет лазать. Малая версия позволит ему взбираться по стенам, а большая – даже ползать по потолку!

Эффект: малая версия этой черты означает, что пришелец может ползать по ответным поверхностям. Он не сможет взобраться по поверхности, где не за что ухватиться (например, по стеклу), но очень легко вскарабкается по стене. Персонаж получает +4 к броскам *координации* и *атлетики*, когда лазает.

Большая версия подразумевает, что у пришельца есть присоски, волоски или желёзы, что предоставляют ему тот же бонус +4, но также позволяют ползать по гладким поверхностям (например, стеклу или металлу), а также передвигаться по потолку, как паук.

МЕТАМОРФ *(Малая или большая полезная черта)*

Некоторые пришельцы способны менять облик. Это очень полезно, если вы – зелёный когтистый инопланетянин двух с половиной метров росту или просто если хотите выдать себя за кого-то другого и добыть ценные сведения. *Метаморф* может играть со своим генетическим кодом, происходить из расы, где все умеют менять внешность, или носить человеческую кожу вместо одежды – настоящее варварство.

Эффект: малая версия позволяет инопланетянину довольно убедительно замаскироваться под представителя другой расы (обычно человека). Хороший пример – костюмы и технологии Сливинов

или двойники Нестин. В обоих случаях маскировка получается неидеальной, и тщательный осмотр выявит истину.

Большая версия подразумевает уже физическое изменение – на такое способны вервольфы, криллитане и ведьмы-каррионити, которых не отличишь от людей (или представителей иной расы, пожелай они замаскироваться под них). Изменения настолько глубокие, что никакой внешний осмотр не может выдать замаскировавшегося инопланетянина.

Особая версия *Метаморфа* стоит четыре очка и позволяет пришельцу принимать множество форм и маскироваться под других людей – как, например, Заключённый Ноль.

НЕВОСПРИИМЧИВОСТЬ * *(Большая полезная черта)*

Многие инопланетяне неуязвимы к той или иной форме воздействия. Бывший глава UNIT однажды сказал, что было бы очень здорово повстречать пришельца, который бы боялся пуль! Впрочем, невосприимчивость к определённому виду оружия не так распространена, как думал Бригадир, и нередко идёт рука об руку со *Слабостью* (см. стр. 45). К примеру, автонов и правда не берут пули, но стоит отрезать их от управляющего ими сигнала, как они становятся безвредными кусками пластика.

Эффект: эта большая полезная черта пришельца. Выбирая её, нужно тщательно продумать, к чему будет невосприимчив пришелец – вроде пуль, кислоты, управления разумом или ядов. Если черта получается очень мощной, ведущий может сбалансировать такого героя, придумав ему слабость – особенно, когда речь идёт о важном злодее или персонаже игрока.

Эту черту можно приобретать несколько раз, всякий раз выбирая новую *Невосприимчивость*.

НЕПРОБИВАЕМОСТЬ *(Большая полезная черта)*

Эта черта подразумевает, что пришелец особенно устойчив к любому оружию – например, у него может быть тело из камня или металла (или наоборот – бесплотное).

Эффект: получив попадание из оружия, пришелец снижает успех этого попадания на одну ступень (например, *фантастический* результат становится *хорошим*). Удачная атака всегда наносит хотя бы одно очко урона.

ОДЕРЖИМОСТЬ *(Особая полезная черта)*

Формально это лишь высший уровень черты *Гипноз* (см. стр. 32), что позволяет пришельцу управлять другими людьми. Инопланетянин может приказать своей марионетке сказать или сделать всё, что угодно (но не может велеть рабу убить себя – инстинкт самосохранения слишком силён). Управлять кем-то таким образом очень утомительно, и если у пришельца вообще есть нормальное тело, ему нужна будет защита (не говоря уже о том, что оно может умереть от голода, если владелец подолгу будет оставаться вне него).

Эффект: как в случае с *Гипнозом*, цель может сопротивляться одержимости бросками *находчивости* + *решительности*. Пришелец получает бонус +4 на свой первый бросок на управление кем-либо, но, если эта попытка провалится, последующие не будут иметь этой прибавки.

Пришелец может вселяться в тело своей жертв на количество часов, равное своей *решительности*, но особенно сильные враги (например, Семья крови) могут контролировать чужие тела бесконечно долго. Если пришелец приказывает жертве сделать что-то нехарактерное для неё (например, напасть на своих друзей), та вновь может воспротивиться. Если жертва добьётся *фантастического* результата, враг будет изгнан и её тела. Подробнее см. раздел **«Одержимость»** на стр. 95.

ОСОБОЕ *(Особая полезная черта)*

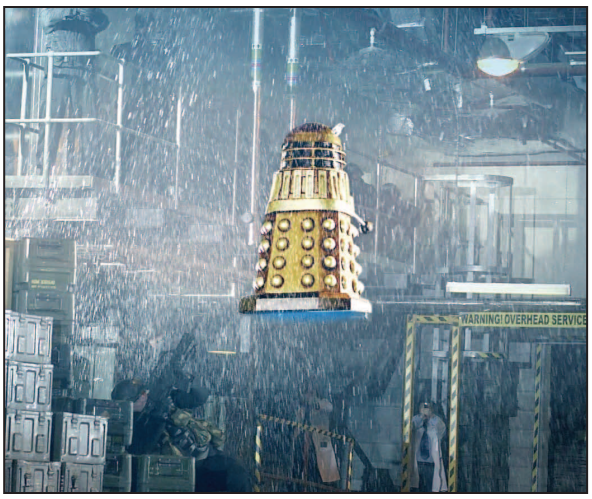
Некоторые инопланетяне способны на столь необычные или странные вещи, что не могут быть описаны ни одной чертой из этого раздела. Такова, например, способность плачущих ангелов отправлять жертв назад во времени или умение криллитан красть черты и особенности покорённых ими рас. Это позволяет ведущему не ограничивать себя и придумывать самые удивительные способности для своих пришельцев.

Эффект: эта особая черта стоит три или больше очков. Чем сильнее будет черта, тем выше цена. Действуйте с оглядкой на уже существующие способности, и вы сможете создать по-настоящему крутого пришельца. Способности криллитан обойдутся в три-четыре очка, а умение двигаться быстрее, чем вы можете вообразить (пока никто не смотрит) и выбрасывать жертв в прошлое должна стоить не меньше семи-восьми. Ведущий может объединить «необычные» способности в одну или дать каждой черте своё название.

ПОЛЕТ *(Малая или большая полезная черта)*

Полёт – обычное дело для многих инопланетян, будь то парящие далеки, хлопающие кожистыми крыльями криллитане, что кружат в поисках добычи, или бесшумно скользящие в ледяных облаках акулы. Эта черта означает, что у пришельца есть крылья, газовые мешки, реактивный ранец, антигравитатор или винт, что позволяют подолгу удерживаться в воздухе.

Эффект: малая версия этой черты позволяет взлетать, парить в воздухе и медленно лететь на небольшой высоте. Например, далеки так поднимаются по лестницам. *Скорость* такого полёта равна половине *координации* (округлять вниз, до минимума в 1), а высота не может превышать сотню метров.



Большая версия этой черты позволяет по-настоящему воспарить к небесам. На высоте более сотни метров *скорость* возрастает до утроенной величины *координации*. Пришелец может летать так высоко, как захочет (хотя на большой высоте ведущий может вспомнить о холоде, отсутствии воздуха и других осложняющих факторах). При полёте на высоте менее ста метров существу, вероятно, придётся сбросить *скорость* – ведущий может потребовать лететь медленнее или бросать *внимательность* + *координацию*, чтобы проверить, не врезался ли летун во что-нибудь.

ПРИБОР *(Малая, большая или особая полезная черта)*

У пришельцев могут встречаться встроенные кибернетические или механические устройства, что приносят им эту черту. Например, в Баннакаффалатту встроен ЭМИ-излучатель, а у далеков есть энергополя и системы аварийного темпорального сдвига. Такие встроенные *приборы* приобретаются по общим правилам, необходимо лишь определить, куда именно они встроены (и могут ли быть удалены).

Эффект: см. раздел о *приборах* на стр. 112.

ПРИРОДНОЕ ОРУЖИЕ * *(Малая или большая полезная черта)*

У этого пришельца есть чем защитить себя – едкое дыхание, ядовитые зубы, острые когти или даже встроенные в тело пушки или возможность выплевывать острые шипы. Оружие, что является неотъемлемой частью пришельца (например, оружие далеков или когти плачущих ангелов), которое нельзя уронить или выбросить (как меч и пистолет), считается «природным».

Эффект: эта черта может быть малой или большой. Особенно опасные пришельцы могут приобрести её несколько раз. Малая версия подразумевает оружие ближнего боя – зубы, когти, шипы, шокер и т. д. Это оружие увеличивает урон от физических атак на +2, так что пришелец наносит урон, равный *сила*+2, что делает *Природное оружие* похожим на обычное. Большая версия позволяет стрелять – выплёвывать отравленные шипы, запускать в противника ногти, дышать огнём или палить из встроенной пушки. Такое оружие имеет урон 2/5/7 и может поразить врага на куда большем расстоянии, чем удар когтем.

Эту черту можно приобретать несколько раз, либо усиляя одно и то же оружие, либо наделяя пришельца множеством пушек. Например, у далеков всего одно орудие (их уничтожающий «луч смерти»). Это дальнобойное оружие, что убивает одним попаданием, так что для него потребуется взять большую версию этой черты два раза, если не больше.

СЕТЬ *(Малая или большая полезная черта)*

Эта черта означает, что её обладатель каким-то образом связан со своими сородичами – быть может, при помощи встроенного средства связи, телепатического поля или коллективного разума. Так или иначе, если пришелец будет ранен или попадёт в западню, он всегда сможет позвать на помощь. Будут ли его сородичи достаточно близко – уже другой разговор.

Эффект: эта черта может быть малой или большой. Обладатели малой версии могут просто чувствовать друг друга и понимать, когда сородич попал в беду. Они не могут «говорить» друг с другом, но способны собираться в одном месте и знать, куда идти, подобно автонам. Обладатели большой версии этой черты могут общаться друг с другом, как будто владеют *Телепатией* или вовсе объединены в коллективный разум. Примером могут служить киберлюди – у них каждый может посылать сообщения другим. Как правило, дальность такой связи невелика – используйте механику *Телепатии* со стр. 55.

СОПРОТИВЛЯЕМОСТЬ *(Малая полезная черта)*

Этот пришелец более устойчив к одному источнику вреда, чем обычный человек.

Эффект: выберите одну стихию или иной источник вреда, вроде стрелкового оружия, радиации или жары. Весь урон из этого источника, что вы получаете, ополовинивается.

ТЕЛЕПОРТАЦИЯ *(Большая полезная черта)*

Мало какое существо способно телепортироваться, то есть исчезать из одного места и появляться в другом. Впрочем, технологии некоторых пришельцев позволяют и такое, но почти никто не умеет телепортироваться без применения технических устройств.

Например, у Сливинов есть подходящие приборы, но в игре они будут отражаться просто чертой *Прибор*. Если же кто-то умеет телепортироваться сам по себе – например, жнецы – им потребуется эта черта.

Эффект: это большая полезная черта. Пришелец может предпринять бросок *внимательности* + *решительности*, чтобы перенестись в знакомое ему место. Большинство инопланетян, телепортирующихся в незнакомые места, способны предварительно «увидеть» пункт назначения психически. При прыжке в знакомое место сложность броска равна 12, но ведущий может увеличить её, сославшись на окружение. *Хороший* или *фантастический* результат означают идеальный перенос, а *успешный* ослабит или дезориентирует персонажа на несколько минут. Провальный исход означает, что телепортация не удалась, а *катастрофический* впечатает пришельца в стену или иной объект, что нанесёт ему 1к6 единиц урона, прежде чем рефлексы перенесут беднягу в безопасное место.

УСТОЙЧИВОСТЬ *(Малая или большая полезная черта)*

Эта черта отражает способность пришельцев существовать в суровых и просто необычных условиях – например, амфибии могут жить, как под водой, так и на поверхности. Другие способны существовать в вакууме, выносить страшную жару вулканических миров и жуткий холод Вола-Нока, а то и вовсе обитать в самом Вихре.

Эффект: малая версия подразумевает, что на пришельца никак не влияет определённый фактор окружающей среды. Иногда нужно придумать объяснение – например, под водой можно выживать за счёт жабр или запаса кислорода. Большая версия черты избавляет пришельца от любых воздействий среды – к примеру, далеки могут летать в космосе и двигаться по дну Темзы. Опять-таки, подобная неуязвимость требует объяснения – у далеков им служит их бронированный корпус.

РАЗМЕР

Пришельцы могут быть любых форм и размеров. К счастью для Доктора многие из его соперников сопоставимы с людьми по габаритам, но когда герои будут сталкиваться с такими гигантами как Зверь или император далеков, либо крошечными врагами, вроде граска или дронов-пауков Кассандры, ведущий может ввести дополнительные правила.

Если существо крупнее обычного, оно может получить черту *Крупное*, а если меньше – *Маленькое*. Эти черты приносят как преимущества, так и недостатки, но в бою обычно лучше быть большим, чем крохотным.

Любая из этих черт автоматически даёт носителю и *Инопланетную внешность* (см. стр. 51).

КРУПНОЕ *(малая или большая полезная черта)*

Обладатель этой черты больше человека. Малая версия подразумевает, что пришелец больше землянина и даже джудуна и может размерами сравниться с фургоном или слоном. Большая версия говорит о ещё больших габаритах – их обладатель может быть размером с тираннозавра рекса или ещё больше. В зависимости от уровня черты, её обладатель получает бонус к силе и скорости, но врагам становится проще попасть по нему (см. ниже). Эта черта не рекомендована для персонажей игроков.

МАЛЕНЬКОЕ *(малая или большая вредная черта)*

Обладатель этой черты намного меньше человека. Малая версия означает, что пришелец сравним с граском или очень крупной собакой. Большая версия подразумевает, что пришелец размером с крысу или и того меньше. В зависимости от уровня черты, *сила* её обладателя понизится, но заметить его будет сложнее, не говоря уже о том, чтобы попасть по нему (см. ниже).

Малая версия черты *Маленькое* приносит носителю -2 к *силе*, -1 к *скорости*, а его враги получают -2 к броскам на попадание и -4 на обнаружение такого врага.

Большая версия черты *Маленькое* приносит носителю -4 к *силе*, -2 к *скорости*, а его враги получают -4 к броскам на попадание и -8 на обнаружение такого врага.

Малая версия черты *Крупное* приносит носителю +2 к *силе*, +1 к *скорости*, а его враги получают +2 к броскам на попадание и +4 на обнаружение такого врага.

Большая версия черты *Крупное* приносит носителю +4 к *силе*, +2 к *скорости*, а его враги получают +4 к броскам на попадание и +8 на обнаружение такого врага.

ФАКТОР СТРАХА * *(Малая полезная черта)*

Эта черта создана для чудовищ и по-настоящему страшных людей, от которых хочется бежать в ужасе. Они необязательно должны быть уродливыми или жуткими – например, Мастера таким не назовёшь – но что-то в них вселяет в окружающих ужас.

Эффект: это черта пришельца, подходящая только для злодеев. Её можно приобретать несколько раз. За каждый раз обладатель *Фактора страха* получает бонус +2 к броскам, связанным со вселением страха в сердца людей. См. раздел **«Страх»**, стр. 94.

ВРЕДНЫЕ ЧЕРТЫ

ИНОПЛАНЕТНАЯ ВНЕШНОСТЬ *(Малая или большая вредная черта)*

Хотя многие пришельцы в определённых обстоятельствах (или в полумраке) могут сойти за людей, этот обладает явно инопланетной внешностью. У него может быть зелёная кожа, огромная голова (намекающая за мощь его интеллекта), заострённые уши или вовсе рептильи черты лица. Он может даже выглядеть как огромный жук или кот!

Эффект: эта черта – вредная. Её малая версия означает, что персонаж, несмотря на внешнее человекоподобие, обладает некими инопланетными чертами, которые не вызовут удивления у людей, что нормально относятся к пришельцам, но при встрече с жителями менее развитых планет (см. раздел **«Технологические уровни»** на стр. 66), что никогда прежде не встречали инопланетян, этот персонаж получит штраф -2 на социальные броски (если ему вообще удастся с кем-то поговорить, а не спасаться бегством!).

Большая версия этой черты означает и большую инопланетность. У персонажа могут быть щупальца вместо рук, морда кальмара вместо лица или что угодно ещё. Опять-таки, на развитых планетах, где все привыкли к пришельцам, это не будет проблемой, но в общении с незнакомыми с инопланетянами людьми такой персонаж будет получать штраф -4 на социальные броски (не говоря уже о том, что может стать жертвой напуганных местных жителей, принявших его за опасное чудовище).

РАБ *(Большая вредная черта)*

Во вселенной, преисполненной войнами и враждебностью, многие расы не могут защитить себя и страдают под властью других. Эта черта подразумевает, что её обладатель – представитель порабощённого вида (например, уд) или вовсе принадлежит к расе, созданной для служения другим (например, как свинорабы, которых творил культ Скаро на Манхэттене).

Эффект: этот пришелец явно принадлежит к порабощённому виду. Даже если эти раса получит свободу, она может остаться под властью господствующего вида или сохранить клеймо «бывших рабов». Помимо того, что пришелец находится под чужой властью, он, в силу своего положения, также получает штраф -2 на все социальные броски (обычно включающие *харизму* или *решительность*), когда пытается высказать своё мнение. Даже освобождённый не сразу отбросит рабские привычки. Это не значит, что такое невозможно – рабы нередко поднимали и вели целые восстания, но сперва им нужно было преодолеть своё невольничье прошлое.

POLICE
PUBLIC
CALL
BOX

ГЛАВА ШЕСТАЯ

С ТОБОЙ НЕ РАЗГОВОР, А АМЕРИКАНСКИЕ ГОРКИ!

ГЛАВА ШЕСТАЯ
С ТОБОЙ НЕ РАЗГОВОР, А АМЕРИКАНСКИЕ ГОРКИ!

С ТОБОЙ НЕ РАЗГОВОР, А АМЕРИКАНСКИЕ ГОРКИ!

КАК ИГРАТЬ В РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

Надеемся, у вас уже есть представление о том, что такое ролевые игры, и как они проходят. Тем не менее, мы понимаем, что для части читателей это совершенно новый опыт. В этой главе вы узнаете, что должен делать игрок, чтобы происходящее стало интереснее, а также найдёте немало советов для того, кто примет на себя нелёгкую роль ведущего.

ВАША ПЕРВАЯ ИГРА

Начать первую игру может быть немного неловко, но пусть это вас не останавливает. Вам может понадобиться несколько минут, чтобы привыкнуть к тому, как взаимодействовать с другими персонажами и применять правила. Несколько бросков и пара сцен – и всё станет понятно, а две-три игры спустя вы и вовсе будете заглядывать в книгу правил только по самым неочевидным вопросам.

ПОМОГАЙТЕ ДРУГ ДРУГУ

В отличие от многих других игр, что могут быть вам знакомы, в **ролевом «Докторе Кто»** не бывает ни победителей, ни проигравших.

На самом деле, в любой ролевой игре нет победителей и проигравших, а есть только веселье и хорошая история. Игроки не соревнуются друг с другом – напротив, они помогают друг другу достигать своих целей.

Персонажам нужно сотрудничать, как это делали бы настоящие люди. Кроме того, вы можете помогать не только другим персонажам, но и другим игрокам. Если ваш герой прямо сейчас не участвует в происходящем, ничего не мешает вам дать нужный совет товарищу, если он растерян или не понимает, что делать. Конечно, совет зависит от обстановки, характера персонажа и условий.

Например, если вы угодили в плен, не говорите чего-то вроде: *«Мой персонаж заперт в третьей камере слева»*. Информация, которой владеет игрок, но которую неоткуда знать персонажу, называется ***метаигровой***. Не нужно ей пользоваться. Это разрушает подавление недоверия и может погубить всю игру. Мы подробнее поговорим об этом ниже.

Вместо этого вы можете давать более творческие подсказки, что сделают всю историю интереснее и позволят сохранить темп игры.

ПРАВИЛА СОЗДАНЫ ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ИХ НАРУШАТЬ

Не позволяйте правилам замедлять вас. В этой игре всё может быть отражено одним броском костей – от складывания оригами до ремонта ТАРДИС. Как правило, ведущий будет помогать вам с правилами, но не пытайтесь всегда следовать им до буквы. Правила созданы для того, чтобы игра шла быстрее, а пауза посередине захватывающей погони на то, чтобы свериться с книгой, нарушает темп и сбивает подавление недоверия.

В двух словах: не волнуйтесь о правилах. Играйте и помните, что всегда можете положиться на ведущего.

НЕ ЖУЛЬНИЧАЙТЕ

С другой стороны, вы не должны жульничать – это отнимает всё веселье. Даже если момент критический, а вашего персонажа вот-вот поджарят джудуны – не жульничайте. Персонажи умирают или пресыщаются путешествиями и уходят – и у вас будет новый персонаж, быть может даже лучше предыдущего! Если вы думаете, что вашего героя сейчас убьют, лучше сами идите в бой или сделайте что-то героическое.

За такие поступки ведущий может наградить вас очками истории или бонусами для следующего персонажа.

Это не значит, что жульничать в игре совсем нельзя – это позволено ведущему (который не будет говорить, когда и как делает это). В отчаянных обстоятельствах (или, когда игроки сумеют раскрыть планы злодея слишком быстро) ведущий может, ради блага всей игры, подменять результаты бросков. Слишком быстрая и внезапная смерть персонажа, который сделал какую-нибудь глупость, или мгновенное разрушение планов злодея испортит игру для всех. Это не должно происходить часто, и решение всегда за ведущим, но в любом случае, он остаётся единственным, кому позволено жульничать.

МЕТАИГРА

«Использование метаигровой информации» – так говорят про персонажей, которые делают что-то, исходя из знаний, обладать которыми не должны. Есть разница между тем, что знает игрок и что знает его персонаж, и иногда это бывает важно для сюжета.

К примеру, вы (как игрок) могли услышать, куда злодей бросил вашего товарища по путешествиям во времени, и можете поддасться искушению заявить устами персонажа: «Я знаю – Клару увели в камеру № 7 на корабле-носителе». Так делать нельзя – помните, что персонаж не должен строить свои действия, отталкиваясь от сведений, которыми не владеет – сперва он должен добыть таковые, проведя расследование и составив план.

Другой вид метаигры, нисколько не лучше первого – попытка получить преимущество из правил, которых не может знать *персонаж*. Например, Дэнни Пинк никогда прежде не встречался с киберлюдьми лицом к лицу и не знает, что они уязвимы к золоту, а потому не может полагаться на него, даже если о таком изъяне врага знает *игрок* за Дэнни.

Наконец, само знание о том, насколько игромеханически силён тот или иной враг, не должно влиять на поступки персонажей – в таком случае, ведущий может сделать их ещё сильнее, чтобы подорвать ваши ожидания!

ПРЕВРАТИТЕ ИГРОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ В ЖИВЫХ

Есть большая разница между персонажем как набором цифр и слов на листе, и персонажем, как личностью Есть несколько довольно простых способов «оживить» своего героя.

Во-первых, решите, *кто* ваш персонаж. Представьте, что вы пишете книгу. Мы думаем, когда вы создавали героя, то уже подумали над тем, кто он и чем будет заниматься, есть ли у него семья и т. п. Сделайте ещё один шаг – придумайте ему интересное прошлое.

Клара была «Невозможной девчонкой», которую Доктор встречал в разных мирах и эпохах. Она была загадкой, которую Доктор пытался решить, и его спутницей в приключениях – пока однажды не стала неотрывной частью его временного потока.

Вам может показаться, что нет смысла продумывать мелкие детали при создании персонажа, но ведущий сможет включить их в будущие приключения и связать их с вашим героем. Загадка Клары помогла ей спасти Доктора из ловушки Великого разума.

Ещё один способ добавить персонажу глубины – говорить за него в ходе игры. Это не значит, что вам нужно изображать акцент или голос, но если вы сможете – почему нет? Вместо того, чтобы говорить: *«Мой персонаж спрашивает, где нашли тело»*, просто скажите *«Где вы нашли тело?»* Это помогает.

Конечно, вам необязательно изображать акцент, но вы можете придумать себе особую манеру речи. Если образ персонажа подразумевает странности, отыграйте их, если это вам помогает. Вы можете раздобыть себе реквизит – например, звуковую отвёртку – и махать ей, когда это делает персонаж, если это погружает вас в роль. Всё это добавляет игре стиля и делает её интереснее.

БУДЬТЕ ВОВЛЕЧЕНЫ

Одна из главных ловушек для игроков – выпасть из образа, отвлечься и начать болтать о том, что вчера показывали по телевизору.

Вы ведь сидите за столом со своими друзьями, так что это будет иногда случаться. Проблема в том, что если вы не погружены в игру, игра замирает.

Ролевые игры – это коллективное занятие, и чем больше вы будете вовлечены в него, тем лучше. Держите карандаш и бумагу под рукой и делайте заметки, если нужно. Большинство это делает – намного лучше если вы будете помнить, что жертвой стал «мистер Смиггинс, садовник, убитый чудовищем», чем тщетно вспоминать кем был «тот парень со смешным акцентом и в шляпе... Как его звали?» Особенно глупо выглядит, когда игрок не может вспомнить имена персонажей других игроков.

Рано или поздно, вы поймёте, что периодически игра выводит на первый план других гереов, а ваш ничего не делает. С одной стороны, вы можете отвлечься на эту книгу, решив, что «раз моего персонажа там нет, я не должен знать, что там происходит». Это логично, но игрок не должен сидеть и скучать, если сцена, где его героя нет, затянулась. Лучше слушать, что происходит. Вы не сможете пользоваться «подслушанной» информацией, зато другим игрокам не придётся каждый раз объяснять вам, что происходит – возможно, у вас уже будут идеи и варианты действий (см. выше).

Конечно, лучший способ «быть вовлечённым» – это прийти на игру. Для ведущего нет ничего более раздражающего, чем подготовить захватывающее приключение, на которое игроки не придут, потому что слишком заняты игрой на своих приставках. Иметь другие дела и приходить на игры только при возможности – это нормально, но в таком случае ведущий не будет доверять вам главного персонажа, что должен переходить из истории в историю. Зато вы сможете сыграть профессором Палмером в этот раз, капитаном Феррингом – в следующий, и Винсентом Ван Гогом – в третий. Такие герои не будут участвовать в нескольких приключениях каждый, но играют важные в роли в едином сюжете. Очки истории могут передаваться от одного персонажа к другому в зависимости от того, хорошо ли вы играли. Тем не менее, играть много разных людей очень непросто, и вам предстоит постараться!

НЕ ДЕЛАЙТЕ ГЛУПОСТЕЙ

Может случится, что вы придумали прекрасного персонажа... который не вписывается в игру. Представьте, что все герои – друзья-студенты, что собираются в тёмных пивных и гадают, почему их жизнь так скучна. Из этого можно развить отличный сюжет об инопланетных захватчиках, что промывают детям мозги через MP3-плееры и превращают их в опасных убийц.

Вот все игроки создают себе героев, и тут один говорит: *«Мой персонаж – восьмилетняя девочка-псионик, что может ломать предметы силой мысли. Она сбежала из приюта, где над ней ставили опыты»*. Это интересная идея, но все остальные герои – мрачноватые студенты, и вряд ли захотят нянчиться с ребёнком.

С тем же успехом один из игроков может сказать: *«Я буду играть за парня, что пережил битву у Канэри-Уорф. Киберлюди пытались преобразовать его, но не успели – их затянуло в Пустоту. Он славный, просто выглядит почти как киберчеловек»*. Интересный выбор, но такой герой будет слишком бросаться в глаза, особенно когда постарается куда-то скрытно пролезть.

Постарайтесь придумать героя, что будет сочетаться с другими. Так приключения станут веселее.

НЕ ТЯНИТЕ ОДЕЯЛО НА СЕБЯ!

Помните, что даже если вы играете Доктором, вы не должны быть всегда в центре внимания. Дайте другим героям (и другим игрокам) шанс проявить себя. В следующей главе мы расскажем, как ведущий сможет позволить каждому блеснуть мастерством, стать краеугольным камнем сюжета и показать, чего он стоит, так что не пытайтесь быть в каждой бочке затычкой.

К примеру, когда Дэнни погиб в аварии и отправился в Загробную сферу, на первый план вышли остальные персонажи и попытались спасти его. Когда бесхребетные уменьшили ТАРДИС, самому Доктору пришлось уйти в тень и дать действовать Кларе. У каждого будет свой ход.

ЧТО БЫ СДЕЛАЛ ДОКТОР?

Лучший совет, что мы можем дать любому игроку в **ролевого «Доктора Кто»**: просто спрашивайте себя *«Что бы на моём месте сделал Доктор?»* Попав в ловушку или осознав, что шансы на победу малы как никогда, думайте, как Доктор.

ЧАСТЫЕ ТЕМЫ

В историях о Докторе то и дело обыгрываются несколько аспектов, важных для атмосферы происходящего. Если вы сможете отразить их в игре, она станет очень похожа на любое из приключений Повелителя времени.

ДУХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Каждый, кто путешествует в ТАРДИС, ищет приключений – хочет увидеть вселенную и прикоснуться к её чудесам.

Возможно, это будет непросто представить. Попробуйте подумать о мире, в котором живёте. Мы уже не об игре, а о настоящем, реальном мире. Подумайте о себе, что сидит и читает эту книгу, представьте свой дом, улицу, город. Затем двигайтесь дальше – подумайте об окрестностях города, области, стране. Представьте, каким маленьким кажетесь вы на взгляд космонавтов с орбитальной станции. Представьте, какой маленькой кажется вся Земля в сравнении с другими планетами Солнечной системы. Представьте, как мала вся Солнечная система в сравнении с галактикой, и вспомните, что галактика – лишь малая часть вселенной. Ещё раз подумайте о том, как малы вы, и насколько колоссальна вселенная. В ней есть места, которых вы не могли и представить даже в самых смелых мечтах. Доктор рассказывал Кларе о планете Обсидиан, вечно погружённой во тьму, и Тедионе-4, где постоянно идут дожди из кислоты. Разве не стоит побывать там?

Жажда приключений – это желание увидеть что-то новое, что толкает персонажей вперед. Доктор путешествовал сотни и сотни лет, но всё продолжает, потому что к его услугам вся вселенная и всё её время. Там есть на что посмотреть.

Всё время мира. Подумайте, насколько это потрясающе. Вы сможете увидеть рождение или смерть планеты. Доктор видел и то, и другое! Вы сможете посмотреть на первобытных людей, убивающих динозавров, или узреть расцвет Римской империи. Побывать на старом Западе, в феодальной Японии или узнать, из-за кого начался Великий лондонский пожар. Или вас интересуют первые земные колонисты и первые города на Луне и Марсе?

ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ, ЗЛОЙ

Большинство людей, путешествующих с Доктором, внутренне «хорошие», а его противники – «злые». Конечно, зло бывает самым разным, но зачастую его поступки сами говорят о злых намерениях – всем быстро становится очевидно, что такие существа не замышляют ничего хорошего.

Доктор обычно имеет моральное превосходство над врагами – он не убивает, не берёт в руки оружия и старается убедить спутников следовать своему примеру. Даже если Доктора нет рядом, большинство спутников будут вести себя «по-хорошему» – иные либо быстро исправятся, либо Доктор оставит их там, где они не смогут никому навредить.

Злодеи же зачастую строят планы, что угрожают всей вселенной или нападают на чем-то особенные для них места. Самые яркие примеры – далеки и киберлюди. Далеки, если вспомнить достаточно глубокое прошлое, некогда были каледами, что сражались с талами на планете Скаро. Каледы выглядели как люди, но в мутировавших, полных ненависти тварях, что известны нам, не осталось ничего человеческого. Для них все не-далеки – слабая, низшая раса, недостойная жить и обречённая на уничтожение. Нечто подобное можно сказать о киберлюдях – бывшие люди, ныне «улучшенные», и пытающиеся либо преобразовать всех не-киберлюдей в себе подобных, либо «удалить» их.

Большинство злодеев пытается испортить и погубить человечество или просто править им. Некоторым, впрочем, хочется лишь видеть мир в огне...

ВСЕ ЧУДЕСАТЕЕ И ЧУДЕСАТЕЕ

Ещё одна частая тема – это тайны, изучение неведомого и стремление узнать больше. Персонажи могут просто хотеть узнать больше и немного раздвинуть горизонты своих познаний, но намного чаще такое стремление принимает форму старого доброго детективного расследования. Герои узнают что-то и вместо того, чтобы решить «Пусть об этом позаботиться кто-то ещё», берутся за дело и пытаются сорвать планы злодея.

Хорошая история всегда содержит тайну, которую нужно раскрыть. Почему Клара выглядит в точности как девушка, которую Доктор уже встречал? Откуда посреди Лондона взялся живой динозавр? Зачем человечество собирается взорвать Луну? Кто стёр Доктору и его спутникам воспоминания и приказал ограбить банк? Существует ли такая вещь как «хороший далек»? Куда отправляются умершие? Каждый из этих вопросов может привести к новым приключениям.

НЕСГИБАЕМОЕ ЧЕЛОВЕЧЕСТВО

Вероятно, человечество – одна из самых живучих рас во вселенной. Выйдя из первобытности, человечество несколько тысячелетий провело в цифровом обличие и других формах, но к самому мигу конца вселенной вернулось в свою привычную форму.

Одна из важных тем – что такое «быть человеком», вкупе в историями о том, что злодей нередко перестаёт им быть и пытается погубить или испортить других людей. Вы можете странствовать по всему пространству и времени, но основы человечности – семья, дети, дружба – будут важнее любых чудес. Доктор может жить столетиями, бывать где и когда угодно, но возможность жениться, завести детей и вести нормальную жизнь для него всегда была чем-то из ряда вон.

С другой стороны, «нормальная жизнь» вовсе не значит «скучная». Ходить на работу, возвращаться домой, есть жареную картошку – звучит ужасно буднично для тех, кто видел чудеса вселенной, но для Доктора эта будничность подобна выходным от постоянных опасностей, в которые он вечно влипает. Лишь он может постоянно путешествовать и рисковать – его спутникам часто приходится покидать ТАРДИС и возвращаться к нормальной жизни – даже если ненадолго.

Несмотря на свою обыденность, человечество наделено стойким духом. Стремлением преодолевать любые невзгоды. Этот дух и внутренняя человечность так сильны, что дожили до самого конца вселенной. Люди удивительны, и вы не должны об этом забывать.

СПАСАТЬ И ИЗМЕНЯТЬ ЖИЗНИ

В своих странствиях Доктор встречался со множеством людей, и каждая встреча глубоко изменила кого-то, не говоря уже о том, что он несколько раз спас всю Землю целиком. В ходе игры думайте не о собственной выгоде, а о том, что можете изменить.

Вы могли высадиться на чужой планете, но подумайте о её жителях. У них есть право быть собой и жить свободно. То, что они – не земляне, не означает, что они не заслуживают быть спасены от врагов.

МИРОЛЮБИЕ

Это, определённо, особенность **ролевого «Доктора Кто»**. Многие другие игры рассказывают о боях и насилии. Как правило, столкнувшись с инопланетными захватчиками, герои других игр пойдут в атаку, бросятся на врага с пушками наперевес и вышвырнут пришельцев вон. Так может работать Торчвуд, но не Доктор.

Раздел **«Пушки – это плохо»** в **главе III** (см. стр. 88) рассказывает о том, как достигать цели, не убивая всех вокруг, но в целом вам придётся привыкнуть к тому, что столкнувшись с превосходящими силами врага чаще придётся убегать или сдаваться, а не драться.

Всегда должна быть альтернатива – её не всегда будет легко найти и легко принять, но выбор должен быть всегда, и даже злодею стоит дать шанс сдаться.

ГЛАВА ШЕСТАЯ
С ТОБОЙ НЕ РАЗГОВОР, А АМЕРИКАНСКИЕ ГОРКИ!

ВЕДЕНИЕ ИГРЫ

Все советы, что изложены выше, обращены к любому игроку в **ролевого «Доктора Кто»**, но на одном человеке лежит больше ответственности, чем на остальных. Именно ему – ведущему – и его мудрёному труду посвящена остальная часть этой главы.

Хотя ведущий – это одиночка, вся игра строится за сотрудничестве ведущего и игроков. Мы расскажем вам, как вести игры, поговорим про трудности и дадим советы, что сделают ваши игры и игроков лучше.

Но что же делает ведущий? Он выступает в двух ипостасях – как рассказчик и как судья.

РАССКАЗЧИК

Хотя все участники совместно создают приключение, именно ведущий имеет общее представление о том, куда оно должно двигаться – он готовит определённые сцены и придумывает общий ход истории. Игроки могут сделать что-то совершенно неожиданное и отправить сюжет по новому пути, и ведущий должен частенько подталкивать их на правильный путь, развивая историю вместе с ними.

Как рассказчик вы должны оживлять происходящее. Сказать «космический корабль взлетает» – нормально, но гораздо лучше и образнее будет «космический корабль оживает; земля дрожит, когда он с рёвом устремляется в пурпурные небеса, оставляя за собой огненный след». Это оживляет происходящее для игроков и вдохновляет их делать свой вклад в историю.

Когда персонажи попадают в новое место, ведущий должен описать его. Чем больше деталей и подробностей – тем лучше игроки смогут вообразить это место и взаимодействовать с ним. Вы можете рассказать об обстановке, звуках, запахах, погоде, коснуться того, что здесь тепло, и упомянуть дурное предчувствие, что охватывает оказавшихся здесь и говорящем, что тут происходит что-то странное. Любые мелочи глубже погружают в историю и делают её интереснее.

Если игроки, прослушав ваше описание, начнут добавлять новые подробности от себя – тем лучше. Это значит, что их действительно захватило происходящее, так что не забывайте поощрять их, развивая историю и добавляя в неё их идеи.

СУДЬЯ

Рассказывая истории о приключениях, **ролевой «Доктор Кто»** остаётся игрой, а у игр есть правила. Эта книга излагает их, но роль ведущего состоит и в том, чтобы отвечать на вопросы по правилам и выносить решения. Игроки будут рассчитывать, что вы хорошо знаете правила и сможете объяснить им, что к чему!

КТО БУДЕТ ВЕДУЩИМ?

Это решение принять не проще, чем договориться о том, кто будет Доктором. Обычно игру ведёт тот, кто владеет книгой – просто потому что он будет лучше остальных знать правила и сможет готовиться между встречами. Зачастую вся игра происходит дома у ведущего, так что он также выступает и в роли хозяина.

Конечно, один человек не обязан вести ваши игры вечно. С началом новой кампании или приключения вы можете выбрать другого. Благодаря ему может смениться тон и стиль повествования, а прошлый ведущий сможет отдохнуть от своих обязанностей и поиграть.

Вести игру, что будет нравится всем, намного сложнее, чем быть «просто игроком», но это приносит куда больше удовольствия и даёт возможности для творчества.

ЧТО ПОНАДОБИТЬСЯ ВАМ ДЛЯ ИГРЫ?

Книга правил: она у вас уже есть – вы читаете её прямо сейчас, так что можете вычеркнуть из списка покупок. Мы же говорили, что будет просто!

Кости: вы можете распотрошить свою старую коробку с «Монополией», «Риском» или парчисом, либо купить пригоршню дешёвых кубиков, которые продают в большинстве магазинов с играми и игрушками. В магазинах тактических игр с миниатюрами бывают целые наборы из трёх дюжин костей. Конечно, вам не понадобиться столько – достаточно выдать пару штук на игрока, чтобы не передавать их друг другу.

Место для игры: конечно, вам нужно будет место, где играть. Это может быть что угодно, но самое традиционное – за обычным обеденным столом достаточного размера. Убедитесь, что всем удобно, что все слышат и видят друг друга (и особенно ведущего). Если подходящего стола нет, можно рассесться, где угодно.

Бумага, карандаши, листы персонажей: в конце книги вы найдете пустой лист персонажа, а также несколько готовых героев – Доктора и его спутников. Вы можете распечатать листы оттуда или с нашего сайта. Конечно, вам нужны будут карандаши (не пишите на листах персонажа ручками, ведь характеристики и другие показатели могут часто меняться в ходе игры), ластик и несколько чистых листов бумаги для заметок, схем, имён и карт.

Очки истории: вам понадобятся жетоны, чтобы считать очки истории. Вы можете скачать с нашего сайта лист с жетонами, распечатать на картоне и вырезать, либо использовать пуговицы, покерные фишки, монетки или мармеладки.

Разные разности: это необязательный, но возможный пункт. Вы можете подготовить закуски (сладости, фрукты, напитки) – только не перестарайтесь, всё-такисложновато сосредоточиться на игре, сидя перед полной тарелкой жареной рыбы с картошкой. Также вы можете позаботиться о музыке, подобрав что-то классическое или современное. Возможно, у вас даже будет реквизит – звуковые отвёртки, миниатюры и всё прочее, что поможет игрокам вжиться в роль.

Игроки!: без них не будет игры. Мы советуем водить малые группы – три-четыре человека, не считая ведущего. Можно собирать и большие компании, но такое скорее подходит для игр об отрядах UNIT и командах Торчвуда. Про игроков мы подробнее поговорим ниже.

ТЫСЯЧИ ИСТОЧНИКОВ

За более чем пятьдесят лет накопилось множество книг, аудиопьес, сезонов сериала и другой продукции, посвящённой вселенной Доктора и его приключениям. Всё это может послужить источником вдохновения. Кроме того, читать, смотреть и слушать о Докторе – это интересно и весело само по себе!

ОСНОВЫ ВЕДЕНИЯ ИГРЫ

Ведущий – это клей, что связывает игру воедино. Он – глаза и уши игроков, он – голос существ и персонажей, что они встречают. Он – рассказчик и повествователь, что оживляет мир описаниями и историями. Ведущий – судья, за которым остаётся последнее слово в любых спорах.

У ведущего нет своего персонажа. Вместо этого он говорит и действует за всех и каждого, кого встречают персонажи игроков. Он знает все тайны, он должен быть загадочным и поддерживать самый лучший темп игры. Он знает, что происходит «за кулисами» и принимает все решения, связанные с правилами (например, в ходе сражений).

Он привносит во вселенную волшебную искру, что превращает простую историю в великолепную. Ведущий – это интриган, что продумывает фантастические сюжеты и следит, как игроки движутся по ним, подбрасывая им улики и заботясь о том, чтобы никто не заскучал.

Ведущий нейтрален. Он не должен принимать ничью сторону и должен быть справедлив.

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Вы будете в центре внимания, но не волнуйтесь – водить игры весело. Вы можете начать с простых историй, что позволят привыкнуть к новой роли. Однако не позволяйте власти ударить вам в голову. Используйте «полномочия» ответственно и не злоупотребляйте ими. Вы – проводник игроков, что хотят пережить увлекательное приключения, а не «выиграть». Если вы намеренно пытаетесь убить их персонажей, значит вы не понимаете, что такое водить ролевые игры.

БУДЬТЕ ГОТОВЫ

Перед тем как все соберутся (или предыдущим вечером) пробегитесь по приключению ещё раз и освежите его в памяти. Подумайте о событиях, из которых состоит история, выделите нужные места на страницах, если хотите, и обдумайте их последовательность.

Помните, что игроки могут нарушить её.

Сделайте заметки и подготовьтесь. Это немалая, но нужная работа. Если вы прислушаетесь к своим игрокам и поймёте, чего они хотят в следующий раз, вы сможете подготовиться.

БУДЬТЕ ГИБКИМ

Ведущий может быть главным и определять весь ход событий, но даже он не может (и не должен) готовиться ко всему. Вам стоит прислушиваться к игрокам и позволять им развивать целые приключениям самим. К примеру, герои могут обсуждать между собой, куда они хотят отправиться в следующий раз – исходя из этих данных ведущий может составить план на следующую встречу.

Хороший ведущий – это красноречивый, изобретательный, энергичный и готовый слушать игроков человек. Сюжет у него может идти не совсем так, как задумано, но при помощи толики импровизации и сообразительности, история сможет продолжиться и легко вернуться в подготовленное русло.

Очень важно позволять игрокам делать, что они хотят (а не гнать их в строго заданном направлении) и умело дозировать задачи – так, чтобы игроки и не скучали, и не тонули в происходящем.

У КАЖДОГО СВОЯ РОЛЬ

Персонажи внутри группы должны быть разными. ТАРДИС заскучает, если в ней будут обитать точные копии Эми, Рори или Ривер Сонг. Доктор странствует много лет, у него была масса спутников – каждый со своими силами и слабостями. То, как они отзываются на обстоятельства, придаёт их личностям глубину.

Пытайтесь не допускать персонажей с пересекающимися амплуа. Допустим, один может быть опытным бойцом, второй – учёным, третий – профессиональным врачом, а четвёртый – обычным продавцом. Оглянитесь вокруг, и вы увидите множество источников вдохновения, на которых можно основывать профессии и прошлое своих героев, которое позже скажется в ходе приключений, – от медбратьев и школьных учителей до учёных.

СОВЕТЫ ВЕДУЩЕМУ

- Будьте изобретательны. Есть немало способов создать нужную атмосферу.
- Помните, что история должна быть на первом месте – для этого все собрались.
- Не позволяйте сюжету вязнуть в подробностях, а игре – провисать.
- Прислушайтесь к игрокам – иногда вы можете давать им сделать вклад в историю.
- Не заставляйте игроков следовать по сюжетным рельсам просто потому что хотите этого (или потому что долго их продумывали) – вы можете использовать готовый сюжет в следующий раз.
- Не заставляйте игроков делать что-то, что навсегда изменит их персонажей, если только это не абсолютно необходимо (вроде смены пола или потери руки).
- Не приходите на игру не в духе, чтобы не срываться на игроков.
- Будьте честны и справедливы.
- Не пытайтесь намеренно убивать персонажей. Вы можете сталкивать их с превосходящими силами врага, но всегда оставляйте путь отступления или способ выбраться из передряги.
- Используйте броски костей – помните, что вы рассказываете историю, и никому не нравятся ненужные смерти.
- Не бойтесь импровизировать.
- Поддерживайте темп игры. Если игроки застряли, помогите (быть может, отняв за это очко истории), но не давайте сюжету затормозить.
- Старайтесь избегать клише.
- Делайте игру захватывающей. Будьте загадочным и таинственным (но не раздражающим и неконкретным).
- Будьте непредсказуемым, слушайте своё чутьё. Если что-то кажется вам правильным – сделайте это!
- Не забывайте о веселье!

ГЛАВА ШЕСТАЯ
С ТОБОЙ НЕ РАЗГОВОР, А АМЕРИКАНСКИЕ ГОРКИ!

ВЗАИМОДОПОЛНЯЮЩИЕ ПЕРСОНАЖИ

Лучше всего, если персонажа будут дополнять друг друга. Скучно, когда все герои умеют одно и то же. Команда безбашенных вояк может наслаждаться приключениями, но постоянные бои быстро наскучат (не говоря уж о том, что это совершенно не по-Докторски). Пусть команда будет разнообразной – Ривер Сонг может постоять за себя и разобраться со сложной техникой, а Эми и Рори могут предложить свою отвагу и силу характера. Это разные персонажи, что будут по-разному действовать в одних и тех же обстоятельствах.

В хорошей группе у каждого своя роль. Если каждый будет уметь читать иероглифы или взламывать инопланетные компьютеры, эти умения не будут казаться чем-то особенным. А у каждого должны быть необычные навыки – это поможет персонажу ощутить свою важность в час нужды.

Постарайтесь собрать команду разных спутников с разными умениями. Не каждый должен уметь стрелять из пистолета или лечить раненых.

ГРУППЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

«Почему эти персонажи путешествуют вместе?» – вот в чём вопрос. Если вы играете в обычное «Доктор и спутники», то и ответ будет простым – у Доктора было много товарищей, и мало кто откажется от путешествий меж звёзд и эпох. Если в игре нет Доктора, всё будет немного сложнее.

Быть может, ваши герои вместе росли? Вместе работают? Все получили загадочное приглашение в определённое место (звучит как завязка детектива про загадочное убийство)?

Подумайте, как персонажи будут взаимодействовать друг с другом. Какие чувства они испытывают? Быть может кто-то тайно в кого-то влюблен? Сгорает от ревнивой зависти? Вечно благодарен за спасение жизни? Сделать отношения интереснее легко – посмотрите на героев популярных мыльных опер – братья, сёстры, друзья, враги...

Чем подробнее и интереснее описан персонаж, тем проще ведущему будет использовать элементы его прошлого в будущих приключениях или включить его в идущую историю.

ОСНОВЫВАЯСЬ НА ОСНОВАХ

Быть ведущим непросто, но дело того стоит – вы можете создать собственную вселенную. Вы уже узнали основы, а теперь послушайте, как сделать описываемый вами мир более живым.

ОЖИВЛЕНИЕ НЕИГРОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Старайтесь сделать своих NPC запоминающимися. Разве можно забыть Давроса или Мастера? Это поразительные и впечатляющие персонажи, наделённые таким уровнем злодейства, что делает их фантастическими врагами. Речь не о характеристиках и умениях NPC, но об их личностях. Мастер – должно быть, самый сложный злодей во всей вселенной Доктора. Его стремления, коварные планы и бьющая через край харизма выделяют его на фоне прочих и делают запоминающимся.

Работать нужно не только над главными злодеями, но и над рядовыми NPC. Записывайте все приходящие в голову мысли, особенно если придумываете героев на ходу. Если персонажи зашли в бар на Метебелисе III и узнали кое-что ценное у бармена, чьё имя вы выдумали только что, запишите его, чтобы не путаться, когда герои окажутся тут в следующий раз – тогда выстраиваемая вами вселенная будет более целостной. Встреча с былым приятелем, которому нужна помощь, или старым врагом, жаждущим мести, сделает происходящее более личным, а это важно для героев, что живут в этом мире.

ОЖИВЛЕНИЕ СЦЕН

Описывать обстановку и события очень важно – во-первых, так игроки поймут, где они, во-вторых – осознают, что происходит. Не ограничивайте себя лишь важными деталями (где что находится и как выглядит) но останавливайтесь и на мелочах. Не заводите себе привычку просто и прямо говорить игрокам, что важно, а на что не стоит обращать внимания – так они разучатся думать сами.

К примеру, описывая какое-то место, ведущий может говорить: *«Открыв деревянную дверь, вы входите в кабинет. Здесь видны следы борьбы – один из стульев перевёрнут. К его сиденью снизу прикреплена записка со словами «Берегитесь озера»*. Это даёт игрокам всю нужную информацию и ничего больше. Игроки знают, куда идти дальше, но это не их заслуга.

Лучше сделать так: *«Тяжёлая дубовая дверь ведёт в кабинет, где явно недавно разворачивалась борьба. Книги и бумаги разбросаны по полу, стул, что стоял у массивного стола, перевернут. В камине ещё горит огонь. На столе валяется стакан»*.

Так игроки лучше прочувствуют это место, и вы сможете направлять их. Только если кто-то заявит, что хочет лучше осмотреть стул или стол (что, скорее всего, случится), вы расскажете им о записке (не говоря уже о том, что в комнате могут быть и иные интересные зацепки).

Также вы можете рассказывать не только о том, что персонажи видят – не лишним будет упомянуть тепло камина, запах пролитого виски, барабанящий за окном дождь. Помните, что хотя персонажи обычно **высматривают** улики, не следует пренебрегать другими органами чувств.

В комнате может быть стоять забавный запах, чувствоваться привкус свежей краски во рту, раздаваться весёлое тиканье или холод, от которого по коже бегают мурашки. Вы можете даже подключить шестое чувство, рассказав игрокам, что они «чуют», что с этим местом что-то неладно.

Хорошее описание не только расскажет игрокам, что вокруг них, но и позволит не растеряться в драматичной сцене с участием множества персонажей, злодеев и NPC.

Недурно будет нарисовать план, чтобы избежать непонимания – тогда вам не придётся выслушивать от игроков нечто вроде «А я думал, он стоит прямо под баллонами с пропаном» или «Нет-нет, я стою у двери, далеко от огня». Наконец, хорошее описание задаёт атмосферу.

АТМОСФЕРА

В космосе нет атмосферы, но это не значит, что вы не сможете создать её на игре при помощи пары простых приёмов. Например, описывая происходящее, вы также можете менять обстановку комнаты, где находитесь!

Скажем, если вы играете в ужасы, стоит приглушить свет, задёрнуть шторы и зажечь несколько настольных ламп, которые будут отбрасывать целый сонм теней. Такая обстановка подойдёт для многих приключений, но позаботьтесь о том, чтобы вы могли разобрать, что написано на листах персонажей и выпало на костях, не напрягая глаза.

Конечно, для не настолько напряжённых игр, лучше сохранить освещение или даже играть на под открытым небом, если день солнечный.

Также может помочь музыка – подберите подходящие истории и обстановке композиции.

Наконец, вы можете использовать реквизит. Если по сюжету персонажи находят записку, что наведёт их на след, сделайте такую записку, написав текст на мятом листке бумаги (и, возможно, даже искусственно состаренном в чае). Если у игрока за Доктора есть бутафорская звуковая отвёртка, он может махать ей всякий раз, когда его персонаж применяет её.

ТЕХНОТРЕП

Вам встретится много чужих планет, где самые простые вещи называются самым причудливым образом. Это вдвойне верно, когда дело доходит до всевозможных технологий, так что заумный «технотрёп» добавит игре атмосферы.

Например, жители Роталикса 3 не знают слова «лучевая пушка» – они называют её роталикским бластером.

Применять технотрёп прямо в ходе игры ещё веселее. Все мы знаем, что Доктор это умеет, но он гений и всегда знает, о чём говорит. Если вам окажется сложно придумывать заумные слова на ходу, выберите какую-нибудь подходящую научную белиберду из врезки и периодически вставляйте в речь.

ПРАВИЛА И КАК ИХ ОБХОДИТЬ

Хотя правила созданы для того, чтобы по ним играть, они не абсолютны, и хороший ведущий должен уметь обходить их.

Если вам не нравится какое-то правило, введите новое и обсудите это с игроками. Не забудьте объявить в начале встречи, что и как вы поменяли.

ТЕХНОТРЕПНАЯ АБРАКАДАБРА

Доктор часто сыплет всевозможными заумными терминами, что сбивают с толку его спутников. Вы можете постоянно использовать одну фразу (например, «обращаю полярность нейтронного потока!») или периодически складывать из этого списка что-то свежее:

Аналог, биоэлектронный, вихревой, вспомогательный, гармонический, гаситель, гироскопический, гравитонный, дестабилизация, длинноволновой, дуговой, излучатель, инверсия, инерция, квант, кинетический, континуум, контур, конфигурация, макро-, манипулятор, массив, матрица, мета-, микро-, модуляция, молекулярный, накопитель, нейтрино, нейтрон, обращение, осциллятор, передача, петля, подпространство, полевой, полярность, порог, поток, преобразователь, прерыватель, пространственный, психический, пульс, расщепление, регрессивный, резонанс, реле, репликация, связь, сигнал, синхронизация, темпоральный, термоядерный, фазовый, флуктуация, фото-, фрагмент, цифровой, частицы, экстрапорятор, энергетический, ядерный.

К примеру, вы можете сказать «Я хочу, чтобы игра была более зрелищной, так что обычная сложность броска у нас будет не 12, а 9». Введя новое правило, придерживайтесь его. Если оно окажется негодным, вы откажетесь от него перед началом следующей игры. Не нужно менять правила каждые пять минут – это только запутает игроков.

Если же вы вовсе хотите убрать какие-то правила – например, специализации умений или правила на технику – вы можете сделать это. В конце концов, это ваша игра. Только не забудьте объявить об этом.

Конечно, порой приходится обходить не только правила. Иногда, чтобы игра шла лучше, можно помошенничать с бросками костей. Будучи ведущим, вы можете бросать кости в центре стола, как все, показывая, что игра идёт честно. Если при этом у игроков броски будут не получаться, а персонажи – безвременно гибнуть, это не ваша вина, это просто невезение. Однако это значит, что вам придётся выдумывать способы сохранить неудачникам жизнь или изобретать причины, по которым к группе может присоединиться новосозданный персонаж.

Чтобы избежать этого, вы можете делать броски тайно. В ролевых играх ведущий часто сидит за картонным экраном, что скрывает подробности приключения от любопытных глаз, и многие ведущие за этим же экраном бросают кости. Стук кубов и судорожный вдох ведущего будоражит не меньше, чем поход в автосервис, где вам расскажут, что с вашей машиной не так. Тайные броски позволяют немного изменить результат в угоду истории. Будьте осторожны – это не должно вызывать недоверие игроков.

КАК РАБОТАТЬ С ИГРОКАМИ

Как ведущий, вы будете постоянно направлять игроков с мига создания или выбора персонажей и формировать из них команду для кампании, что вы хотите устроить.

Вы заметите, что некоторые из них выработают определённый стиль. Кому-то нравится нестись в гущу событий. Другие предпочитают драму и отыгрыш глубоких персонажей. Третьи хотят найти пришельцев и пострелять в них, а четвёртым по душе просто наблюдать за происходящим.

Помните, что ваша игра хороша, если все участники получают удовольствие.

Тем не менее, кое-что может испортить игру и украсть удовольствие от неё. Ниже описаны типы игроков, что могут создать проблемы ведущему.

Манчкин

Персонажи не отправляются в приключения, чтобы «прокачаться» и стать сильнее. По крайней мере, хорошие парни – во вселенной и без того хватает подобных существ, и с ними герои обычно борются. Может случится, что кто-то из игроков будет стремиться собрать все сливки сам или присвоить ценные технологии вместо того, чтобы пытаться с их помощью сделать вселенную лучше.

Вы можете просто «оштрафовать» его, не дав очков истории в противовес менее алчным игрокам. Быть может, это сможет растопить сердце манчкина? Впрочем, если это не поможет, возможно вам стоит мягко указать такому игроку, что его поступки способны испортить игру остальным. **Ролевой «Доктор Кто»** не про это, а сам Доктор бы строго отчитал такого человека, высадил бы его в родном месте и времени и больше никогда бы не позволил взойти на борт ТАРДИС.

Метаигрок

Метаигровая информация – это сведения, которые знает игрок, но не может знать персонаж. Обычно это

ГЛАВА ШЕСТАЯ
С ТОБОЙ НЕ РАЗГОВОР, А АМЕРИКАНСКИЕ ГОРКИ!

случается просто потому что человек слушает, что в игре происходит с другими героями (впрочем, вы можете попросить игрока выйти из комнаты). Как правило, в самом владении метаигровой информацией игроком нет ничего плохого. Однако она не должна влиять на решения персонажа. Вы можете узнать, где враг прячет секретные планы или держит пленников, благодаря расследованию и сбору улик, а не просто потому что вам об этом сказал человек, что сидит рядом.

С другой стороны, опора на отсутствующую в сюжете, но присутствующую в правилах информацию нисколько не лучше. Может случится, что игрок знает, в чём слабое место пришельцев или куда они нанесут удар в следующий раз просто потому что читал книгу правил или помнит этих врагов по сериалу. Игроки могут знать, что против Сливинов работает уксусная кислота, но персонажам может быть просто неоткуда это узнать.

Что делать, если среди участников появился метаигрок? Как правило, проще всего спросить его: *«Но откуда **твой персонаж** знает это?»* Если это не сработает, вы можете чуть изменить условия сцены, чтобы метаигровая информация утратила ценность, а игрок запутался.

Тихоня

Некоторые люди не получают большого удовольствия от активной роли в игре, другим просто не дают слова вставить – заявки, что наперебой делают другие игроки заглушают великие идеи, что могут родится у такого молчуна.

Во-первых, спросите такого игрока, всё ли его устраивает. Если ему действительно нравится быть на заднем плане и наблюдать – пусть так. Если он хочет больше участвовать в происходящем, ведущий должен решить эту проблему. Дайте его герою ключевую роль в сюжете или свой интересный подсюжет.

Выведите персонажа с заднего плана, сделав его важным. Так игрок оберёт своё законное место, и его идеи смогут достучаться до других участников.

Жулик

Правила в нашей игре довольно просты. В ней совершаются броски всего одного типа. Возможно, у вас будет игрок, что примется бросать кости, не давая никому увидеть результат и постоянно утверждать, что «ой, это не считается, давай я переброшу». Возможно, такой персонаж даже не станет нарушать букву правил, а просто будет убеждать всех, что его герой находится не там, где все думали, и всё это время делал что-то другое. Лучшее, что вы можете сделать – просто хорошенько следить. Введите твёрдое правило – все должны бросать кости на середине стола, все должны видеть результат. Один бросок, никаких перебросов.

Поборник правил

Другая крайность жулика – это человек, что пытается знать все правила и оспаривать ваши решения цитатами из этой книги. К счастью, в **ролевом «Докторе Кто»** есть лишь одно общее правило, так что такие ситуации вряд ли будут случаться часто. Впрочем, ведущему порой приходиться «срезать углы», чтобы игра шла лучше и быстрее.

Помните, что последнее слово всегда за ведущим. Происходит то, что вы скажете. Если вы думаете, что могли ошибиться, лучше продолжать игру, пока она не дойдёт до точки, где логично сделать паузу и уже тогда свериться с книгой. Если вы действительно были неправы, вы можете искупить это – например, дав игрокам дополнительные очки истории или снизив сложность ждущих впереди опасностей. В конце концов, признайте свою ошибку, но объясните, что и как произошло, и как вы собираетесь всё исправить. Не пытайтесь скрыть свой промах, иначе игроки перестанут доверять вашим решениям.

ПОМОЩНИК ВЕДУЩЕГО

Если вы не хотите постоянно сверяться с правилами, тем самым тормозя игру (впрочем, вряд ли вам придётся часто это делать), а один из ваших игроков любит, чтобы всё было по книжке, почему бы не сделать его своим помощником? Когда будет происходить что-то игромеханически сложное, вы можете попросить его свериться с книгой, а сами продолжите повествование. Это позволяет ведущему сосредоточиться на истории и направляет энергию поборников буквы правил в полезное русло.

НАКАЗАНИЯ ЗА ПЛОХУЮ ИГРУ

Даже если игрок делает что-то очень глупое и своими поступками может пустить под откос всё приключение, не нужно что-то специально предпринимать против него. Если же его глупость заслуживает специальной премии – например, он собирается в одиночку остановить армию далеков, будучи вооружён только гаечным ключом – пусть он получит то, чего потребуют правила и не более.

ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ КОГО-ТО ИЗ ИГРОКОВ НЕТ

Игра не должна отменяться, если кого-то из участников нет. Вы можете решить, что он попал в плен, был телепортирован куда-то прочь или просто придумать причину, по которой этот герой не будет участвовать в этом путешествии. Например, он может пропасть прямо из ТАРДИС во вспышке света.

Это положит начало необычному и захватывающему приключению. Просто помните, что если игрок придёт на следующую встречу, его герой должен либо легко найтись, либо иметь возможность сбежать. Участник не должен сидеть без дела, иначе он не придёт на следующую игру, и придётся придумывать что-то по второму кругу!

У вас может быть другой человек, что возьмёт на себя роль персонажа, чей «основной» игрок отсутствует, но если он, находясь в чужой роли, сделает что-то несвойственное персонажу, это может вызвать споры. Такому «запасному» игроку нужно оставаться деятельным, но не стоит активно лезть на первый план.

ОПЫТ И НАГРАДЫ

Игрокам можно позавидовать – садясь за стол, они отправляются в захватывающее путешествие по галактике и дурачат самых опасных пришельцев, а их персонажи набираются опыта, открывают в себе новые способности и добывают новые игрушки, что помогут им в будущем.

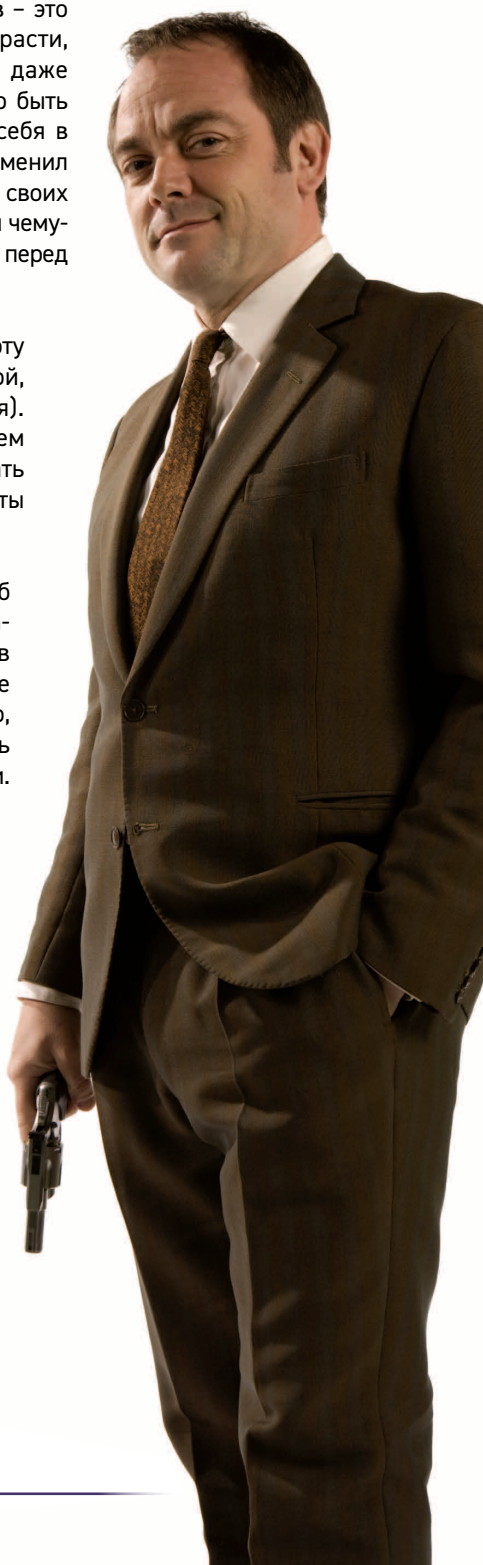
Простейший путь наградить игроков – это позволить их персонажам вырасти, повысив их умения или (изредка) даже характеристики. Обычно это должно быть связано с тем, как герой проявил себя в ходе приключения. Он успешно применил свой навык? Положился на одну из своих характеристик и преуспел? Научился чему-то новому? Задайте себе эти вопросы перед тем как распределять награды.

Возможно, герой заслужит новую черту (или расстанется с вредной чертой, если боролся с ней какое-то время). Если персонаж вел себя отважнее, чем прежде – быть может, ему стоит дать черту *Храбрец* или избавить от черты *Трус*?

Конечно, самый расхожий способ наградить персонажа – это восстановить его запас очков истории, а в особо редких случаях вы можете даже увеличить этот запас сверх обычного, и тогда герой сможет сохранять больше очков между приключениями.

Умения, характеристики и очки истории – это не единственный способ вознаградить игроков. Вы можете также снабдить их ценными сведениями, что приведут к новому приключению, дать им доступ на секретную базу, необычный *прибор* или артефакт или поделиться информацией, с помощью которой можно будет повлиять на злодея.

Хотя большинство персонажей не столь легендарно как Доктор, который может сдержать Вашту Нерада одной своей репутацией, успешно справляясь с разными задачами и останавливая пришельцев, его спутники тоже могут стяжать славу.



Возможно, злодей подумает дважды, перед тем, как встречаться с ними лицом к лицу – или, напротив, сделает их своей целью номер один, надеясь, что победа над прославенным защитником Вселенной принесёт ему ещё большую известность. Помните, что репутация может помочь героям, но не должна заражать их звёздной болезнью и провоцировать крики «Да вы знаете, кто я?», всякий раз, когда что-то не получается.

ВСЕ КОГДА-ТО УХОДЯТ...

С другой стороны, может произойти неизбежное – кто-то из героев может не набраться опыта и стать лучше, а погибнуть. Не все бессмертны, как капитан Джек, но смерть не обязана быть неотвратимой. Никто не хочет, чтобы его любимый персонаж умирал, но...

Ведущему важно знать, когда стоит защитить спутников от бессмысленной смерти. Если персонаж погибнет от шальной пули, игрок может выйти из игры навсегда. Неудачно «убитого» могут забрать, чтобы оживить при помощи инопланетных технологий или медицины пришельцев. Хороший ведущий может нагнать напряжения, терзая остальных игроков неопределённостью и не давая понять, жив их друг или нет.

Смерть же (в идеале) должна быть значимой и героической. Гибель героев не должна становится обыденностью – да, во время инопланетных вторжений порой гибнет много людей, но среди них редко оказываются спутники Доктора. У них есть очки истории, которые могут спасти от смерти, а воздействие обычных ран можно отразить вредными чертами (например, *Домосед*).

Если всё это не помогает, нужно позаботиться о том, чтобы игрок знал – всё было честно, ведущий не пытался намеренно убить его персонажа, просто кости неудачно легли.

Когда персонаж умирает, решение за игроком. Смерть не должна восприниматься легко – вспомните, каким потрясением каждая смерть оказывалась для Доктора и его близких. Гибель друга должна подстегнуть остальных персонажей и заставить их действовать лучше, чтобы смерть товарища не пропала втуне.

Игрок же, оставшийся без героя, может создать себе нового или взять в качестве персонажа кого-то из готовых помочь NPC – кто знает, быть может, он успеет привязаться к новому альтер-эго, и тот попросит взять его на борт ТАРДИС?

ВЫ ЗДЕСЬ БОСС!

Одна из сложнейших задач ведущего – быть судьёй. Вы должны хорошо знать правила и уметь принимать решения, когда дело доходит до таких странных обстоятельств, в которых эта книга уже не может помочь.

Помните, что обычным броском характеристики + умения + (возможно) черты + 2к6 против выбранной ведущим сложности можно отыграть любую задачу. Возникает проблема, вы требуете бросок и продолжаете повествование. Постарайтесь не останавливать игру и не копаться в правилах в поисках нужного. Даже приняв впопыхах скверное решение, вы сможете исправить его потом, проявив больше милосердия к персонажам в трудную минуту или изменив ход приключения так, чтобы они получили какую-то награду (см. выше).

Вполне возможно, что игроки будут спорить с вашими решениями и жаловаться. Это непросто, но помните – вы здесь главный, а игроки должны подчиняться вашим решениям. Если они недовольны, скажите, что всё это можно обсудить потом, а пока предложите продолжить игру.

ГЛАВА СЕДЬМАЯ

ИСТОРИЯ - ТЯЖКОЕ БРЕМЯ
А СКАЗКИ ОКРЫЛЯЮТ НАС

ИСТОРИЯ - ТЯЖКОЕ БРЕМЯ, А СКАЗКИ ОКРЫЛЯЮТ НАС

В этой главе мы поможем ведущему создавать приключения и проводить их так, чтобы всем было интересно. Также мы обсудим сюжетные линии, подсюжеты и тематические приключения, привязанные к определённому событию, а также подадим вам идеи для приключений. Если это кажется вам немного странным – не волнуйтесь, скорее всего, вы уже знаете всё это, просто не осознаёте!

ИСТОРИЯ

Начнём с основ. Основа всего – сюжет. Без него будет не во что играть, а с героями не произойдёт ничего захватывающего. Подумайте о том, какое приключение вы хотите сыграть. Не нужно сразу продумывать всё, просто выпишите несколько ключевых слов, чтобы понять, о чем будет ваша история – нечто вроде «Восточный экспресс, космос, мумия». От этого можно строить само приключение.

Сюжет приключения – самая важная его часть. Ему нужно начало, середина и конец, полные захватывающих событий. Кроме того, без конфликта не выйдет драмы, а значит, вам нужен крутой злодей. Если вы уже придумали какое-то событие, запишите его. Помните, что персонажи должны расти над собой, становиться опытнее и усваивать важные уроки.

Создание сюжета не означает, что нужно заранее продумать все мелочи – для начала хватит и общего понимания того, куда персонажи могут пойти и с кем столкнуться.

Куда персонажи отправятся и что будут делать, почти всегда решают игроки. Если вы не проложили им заботливые сюжетные рельсы (или скорее – именно потому что вы это сделали), они будут сворачивать с продуманного вами пути и делать что-то непредвиденное. Это не всегда плохо, ведь может по-новому повернуть сюжет, но для этого вы должны уметь строить историю на ходу. Впрочем, уже через несколько игр вы этому научитесь.

Не забывайте о важности конфликта – добра против зла или надежды против подавляющей вероятности поражения. Персонажи должны разрешать конфликты, полагаясь на свои способности и силу духа. Всегда будут препятствия, провалы и даже поражения, но в конце добро победит (мы надеемся). Конфликт должен иметь глубину – если он окажется слишком простым, не будет ни нарастания напряжения, ни расследования. Вы же не хотите, чтобы ваши герои раскрыли все планы пришельцев в первые десять минут!

КОНФЛИКТ

В каждой хорошей истории есть конфликт. Это может быть очевидное «добро против зла» или что-то менее явное, в духе «Я точно не влюблена в него, он же пришелец». Речь не обязательно идёт о прямом столкновении в бою – это может быть и конфликт интересов или эмоций. Конфликт рождается, когда кто-то хочет что-то заполучить, но не имеет этого – и неважно, герой это или антагонист.

О чём может быть конфликт? Зачастую это простое «инопланетяне хотят чего-то, что не принесёт блага всей вселенной» – например, единолично править ей, поработить или «улучшить» всё человечество.

Какая-то раса может жить в рабстве, пришельцы могут быть на грани войны с персонажами, инопланетные паразиты – захватить умы правителей Земли, население целых городов – бесследно исчезнуть. Есть масса возможностей – поскольку Доктор может отправиться в любую точку времени и пространства, ограничений очень мало.

АНТАГОНИСТ

Для хорошего конфликта понадобится антагонист – злодей или кто угодно, противостоящий действиям персонажей. В большинстве хороший историй антагонист изначально остаётся неизвестным и появляется лишь по ходу сюжета.

Зачастую злодеи становятся по-настоящему культовыми. В конце концов, Даврос – очень самобытный персонаж, а уж найти человека, который ничего не слышал о далеках, довольно трудно. Хороший злодей может казаться неостановимой, грозной силой, против которой понадобится хороший план. Вломиться с пушками наперевес в комнату, полную далеков – это хороший способ попрощаться со своими персонажами. Злодеи должны быть почти непобедимыми – но у них может быть слабость, которую нужно найти, или о которой придётся догадаться.

Лучшие злодеи – это полноценные личности со своим прошлым и подходящим дьявольским планом. Подумайте – почему этот персонаж стал злым? Чего он надеется добиться? Быть может, намерения у него благие, но методы, которыми он добивается целей, делают его злодеем.

Например, бесхребетные – это просто зло. Доктор дал им шанс, но они не исправились. Полуликий – тоже злодей, но намерения у него вовсе не злые – он хочет починить свой корабль и отправиться в Землю Обетованную, следуя своей программе. Увы, для этого он убивает невинных людей (и динозавров). Сделайте злодея немного сложным и подумайте над его мотивами, и у вас получится прекрасный антагонист.

Само собой, злодей должен соответствовать всей истории – то есть тому, где и что будет происходить.

Антагонист может быть кем и чем угодно. Агрессивной воинственной расой пришельцев, шайкой религиозных фанатиков, партизанами, террористами, повстанцами, инопланетным видом, выдающим себя за огромную корпорацию, или жадным до власти человеком, что вознамерился прибрать в рукам опасные технологии пришельцев.

СЕТТИНГ

У вас есть злодей и общая идея – самое время подумать о том, где всё будет происходить. На Земле, доме кого-то из спутников? Как насчёт другой планеты? Космической станции? Подводной исследовательской базы? Сердца джунглей? Подземелий под городскими улицами? Быть может, посреди пустыни или на борту дрейфующего звёздного корабля? Это наша вселенная или параллельная? Если у вас есть идея, то вперед – зарывайтесь в катакомбы под Зоной 51, летите на B-52 над Бермудским треугольником – вам открыты все пути!

Доктор часто бывает на Земле, и обычно по веской причине. Спасать Землю куда интереснее, чем планету Зог. Видеть, как звездолёт терпит крушение над Вестминстером и рушит

Биг Бен куда драматичнее, чем наблюдать как тот же корабль тонет в болотах далёкого мира. С другой стороны, чужие планеты открывают больше возможностей. Человечество расселилось по всей вселенной, и одинокая колония, где людям приходится выживать всеми средствами, может быть очень интересной сценой действия. Впрочем, высокоразвитый мир роботов и сверкающих шпилей, и опустошённая пустынная планета, где вода стала ключом к выживанию, подойдут не хуже. Да и зачем привязываться к планетам? Почему бы не отправиться на космическую станцию или корабль?

Затем нужно подумать о том, **когда** происходит ваше приключение. Вы можете остаться на Земле, но отправиться в её прошлое, в другую страну, в далёкое будущее. Помните только, что Галлифрей, пережив Войну Времени, оказался заперт в ином измерении. Мисси сумела оттуда выбраться, но до тех пор, пока Доктор не найдёт Галлифрей, он будет единственным местом, куда вы не сможете попасть. На выбранной сцене можно расставить дополнительных персонажей. Они могут быть настроены дружелюбно, могут нуждаться в вашей помощи или тайно работать на злодея. Доктор и его спутники редко бывают одиноки в своих приключениях, и хороший NPC сделает всё интереснее.

ПРОЧИЕ

Теперь вы знаете, где все будет происходить, у вас есть Доктор, спутники и злодей, но нужно кое-что ещё. Обычно в приключениях бывают и другие персонажи – помощники злодеев, невинные мирные жители, отважные выжившие или просто обычные люди. Это могут быть бедняки, потерявшие всё во время Великой депрессии, повстанцы, сражающиеся с инопланетянами в войне, что длится поколениями, друзья и родственники спутников, столкнувшиеся с чём-то странным и незнакомым, отделения UNIT, беглые агенты времени, местные СМИ или целая раса рабов, надеющаяся на освобождение.

Зачастую, эти «прочие» играют в истории важную роль, так что ведущему важно хорошо продумать их.

КАМЕРА, МОТОР!

Драматичные сцены, взрывы и погони могут создать фантастическую историю. Придумайте цепочку крутых сцен, что будут происходить в необычном или завораживающем месте – например, это может быть погоня по крышам движущегося поезда или спасение с колоссального тюремного корабля. К примеру, вам пришла в голову мысль запустить ТАРДИС из катапульты через стену замка в самый разгар кипящего средневекового сражения. Вы уже знаете, что хотите видеть эту сцену в сюжете, так что подумайте – чей это будет замок? Кто на него напал? Что здесь делает Доктор? Кто будет злодеем? Быть может, здесь орудуют киберлюди, которых местные приняли за рыцарей?

Подумайте о чём-то другом – хотите увидеть погоню по крышам футуристического монорельсового экспресса, несущегося над сверкающим городом? А что это за город? За кем персонажи гонятся? Зачастую, начав с одной сцены и ответов на несколько вопросов, можно выстроить костяк будущего приключения.

Продумывая основу истории, записывайте все идеи захватывающих сцен, что могут привести к драматичным последствиям. Ролевая игра проходит свободно, и придуманная вами сцена может переместиться в другую точку сюжета, а потому стоит иметь в запасе несколько сцен, чтобы быть готовым ко всему. Думайте наперёд и будьте готовы ко всему – тогда вам не придётся силком тащить игроков к тому финалу, что вы придумали.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение – это история, а у всех историй есть начало, середина и конец. Мы не будем вдаваться в сложности, но большинство историй можно разбить на указанные ниже части. Возможно, вы уже знаете, как это работает из книг, кино и телевидения, просто не осознаёте этого.

Приключение состоит из перечисленных ниже частей, но это лишь общие указания – вы вольны экспериментировать, как вам угодно.

СТРУКТУРА ИСТОРИИ

Пролог
Начало – экспозиция, расследование
Середина – развитие действия, беготня
Конец – кульминация, развязка
Эпилог – последствия

А теперь разберём каждый элемент по отдельности.

ПРОЛОГ

Хороший способ вовлечь всех участников в происходящее – пролог. Это всего пять-десять минут в начале игры, что дадут игрокам общее понимание того, что и где происходит, и вызовет интерес. В прологе не нужен ни Доктор, ни спутники (или другие персонажи игроков). Он делается для того, чтобы представить угрозу или важного персонажа, что попадёт в беду.

В прологе могут участвовать персонажи игроков – просто, чтобы не терять темпа игры. С другой стороны, вы можете раздать игрокам роли других героев для лучшего погружения в обстановку. Это позволит им каждый раз принимать новую роль – пусть и всего на несколько минут – и хороший отыгрыш может приносить очки истории обычным персонажам.

К примеру, ведущий может создать приключение о группе колонистов, поселившихся на американском Западе. Игроки могут принять роли городского священника и его жены и попытаться выяснить, что за странные звуки доносятся из-за холмов и что за необычные огни появляются в ночном небе.

Такой пролог представит игрокам место, угрозу и задаст тему, которая пройдёт через всё приключение Доктора и его спутников, когда они прибудут.

Порой такие прологи могут касаться и прошлых событий – хороший способ напомнить игрокам, что происходило «в предыдущих сериях». Если получается интересно и интригует игроков, можно экспериментировать, как угодно.

ВВОДНЫЕ

Проводя пролог, как описано выше, вы можете кратко описать ситуацию и каждого из персонажей на отдельных листках и раздать игрокам. Это поможет им быстрее вжиться в своих временных персонажей и дать лишний кусочек головоломки, которым можно поделиться с товарищами.

НАЧАЛО - ЭКСПОЗИЦИЯ И РАССЛЕДОВАНИЕ

В первой части приключения вам нужно познакомить персонажей (особенно тех, кто не встречались прежде) и начать историю.

Если это первая игра для персонажей, им нужно будет узнать, кто есть кто и пережить те драматичные события, благодаря которому они встретились и ввязались в это приключение – пропажу друга, угрозу жизни или что-то загадочное и привлекающее внимание.

*Если бы серия **«Глубокий вдох»** была приключением, у него было бы насыщенное начало. Вам нужно представить новое воплощение Доктора и его спутников – и хотя Клара, мадам Вастра, Дженни и Стракс уже знакомы друг с другом, у игроков это может быть первая встреча.*

Доктор же будет с трудом узнавать своих друзей и привыкать к новому обличию. Пострегенерационный синдром позволяет игроку за Доктора найти подходящий себе способ отыгрывать этого персонажа!

У других игроков немало и своих забот – кто-то убил тираннозавра в викторианском Лондоне, а теперь убивает людей. Героям предстоит ввязаться в расследование – быть может, им удастся выяснить, что части тел убитых кто-то (или что-то) похищает.

Если они собьются с пути или зайдут в тупик, ведущий может дать им подсказку через «Таймс», справившись с которой, персонажи попадут в следующее важное место – семейный ресторан Манчини.

Итак, в ходе первой части мы представляем персонажей, погружаем их в происходящее и даём им причину действовать. Такой причиной может стать пропавший друг, угроза планете, незнакомец, просящий помощи, или иные таинственные события. Осознав, что дело нечисто, герои берутся за расследование...

Расследование – ключевая часть хорошего приключения. Обнаружив, что что-то не так, персонажи будут копать дальше – искать улики, прокрадываться туда, где им бывать не положено, расспрашивать NPC.

Ведущий должен снабжать их сведениями, ведя от одной улики к другой, пока они не поймут, что происходит. Герои могут узнать, что неизвестный что-то делает с водой в резервуарах, из которых снабжаются правители города, или понять, что казавшиеся им смешными зеваками люди на самом деле – скороспелые клоны армии пришельцев.

Игроки будут находить улики одну за другой и идти к решению, всё глубже и глубже погружаясь в сюжет.

Персонажи подбираются к разгадке, и обстановка накаляется. Они могут встретиться со множеством помощников злодея, инопланетными войсками или попасть в несколько опасных переделок.

Как правило, приключение переходит во вторую часть, когда злодей узнаёт о действиях персонажей, а расследование героев каким-то образом срывается.

В своём первом приключении Двенадцатый Доктор и Клара осматривают семейный ресторан Манчини и открывают ужасную правду – все гости заведения оказываются марионетками, а официант – заводным роботом! Узнав столь много, они оказываются в плену и сами попадают в меню ресторана.

СЕРЕДИНА - РАЗВИТИЕ ДЕЙСТВИЯ, БЕГОТНЯ

Теперь герои уже примерно представляют себе, что происходит. Они знают о проблеме, вырабатывают способ её решения, но ещё могут не знать, кто тот негодяй, что всё это устроил. Персонажи будут осознавать, что их шансы невелики, но будут готовы попытаться справится с врагом. Как правило, именно сейчас злодей осознаёт, что у него появились противники и пошлёт кого-то их своих прихвостней или солдат решить эту проблему.

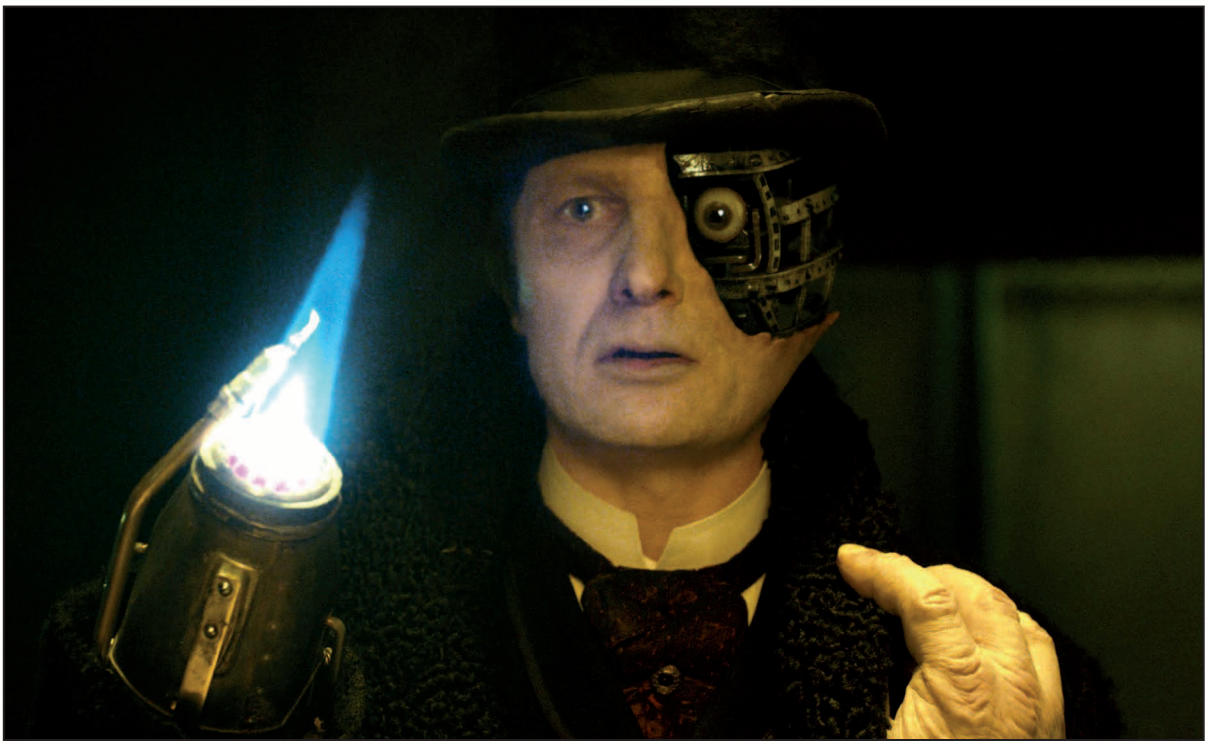
Это должно подстегнуть персонажей действовать дальше. Они обретают решимость остановить злодея. Напряжение нарастает – как правило, героям придётся ещё больше расследовать, узнавать и ещё больше бегать.

РАССЛЕДОВАНИЕ И УЛИКИ

Опытные игроки могут счесть странным, что в игре нет отдельного навыка, что отражал бы умение искать улики и делать выводы. Так и задумано – что может быть хуже хорошего расследования, пошедшего не в ту сторону, только потому что герои провалили важный бросок и пропустили ценную улику? Персонажи должны находить нужные им улики, если оказываются в нужном месте и не должны полагаться в этом на броски костей.

Ведущий, продумывая сюжет, должен ввести в него улики, что будут приводить героев всё ближе и ближе к разгадке. Если герои пришли в нужное место и делают правильные вещи, ведущий должен раскрыть им сведения, которые приведут к следующей улике.

Не позволяйте игре провисать просто потому что игроки не догадались сунуть нос, куда положено – в конце концов, очки истории для того и придуманы, чтобы ведущий мог давать игрокам подсказки или принимать их разумные предложения!



Теперь рассмотрим, как развиваются события середины игры в истории про Доктора, Клару, команду с Патерностер-роу и заводных роботов. Клара и Доктор вели расследование, и теперь Полуликий (наш злодей) знает о них. Парочка попадает в плен и встречается лицом к половине лица со злодеем, что раскрывает свою истинную сущность. Доктор и Клара пытаются сбежать, и тут подключаются остальные игроки – мадам Вастра, Дженни и Стракс приходят им на выручку. Под конец этой части приключения заводные роботы включаются и нападают на героев. Мы приближается к кульминации.

В конце этой части может произойти резкий поворот сюжета. Вдруг злодей окажется вовсе не злодеем? Что если он планировал не захватить весь мир, а защитить его? Как правило, кто-то из персонажей совершит важное открытие, но обычно это происходит в отчаянной ситуации, когда надежды быстро всё исправить нет.

КОНЕЦ - КУЛЬМИНАЦИЯ, РАЗВЯЗКА

Все улики и события ведут к большому финалу, кульминации истории. Персонажи остановят злодея (впрочем, это не обязательно – всё может пойти очень плохо, и на борьбу с последствиями провала может уйти ещё несколько приключений).

Возможно, всё увенчает погоня, уничтожение супероружия злодея или финальная битва, где солдаты UNIT будут штурмовать вражескую базу в глубинах вулкана.

Когда отгремит финал, всё должно вернуться на круги своя, а персонажи – обогатиться новым опытом. Земля снова будет в безопасности (до следующего вторжения) и всё смогут перевести дух.

Кульминацией станет бегство Полуликого на воздушном шаре и схватка с преследующим его Доктором в небесах над Лондоном. Доктор победит, а Полуликий рухнет вниз. Его заводные роботы остановятся, а спутники Повелителя времени будут спасены.

ЭПИЛОГ - ПОСЛЕДСТВИЯ

В последние несколько минут истории мы видим, к чему привели действия персонажей. Герои выросли над собой, мир снова спасён – самое время подвести к концу все сюжетные линии. Доктор может предложить новому спутнику путешествовать с ним через пространство и время или найти новую улику, что приведёт к следующему приключению. Если ведущий планирует длинную сюжетную линию на целую кампанию (см. стр. 216), он может немного подразнить игроков или их персонажей намёками.

В конце приключения мы видим, как изменяются отношения Доктора и Клары. Они остаются в ТАРДИС, говорят о своём прошлом и будущем. Также мы получаем мучительно-смутный намек на сюжет всей кампании, когда впервые знакомимся с Мисси.

ФИНАЛЬНЫЕ ШТРИХИ

Итак, поскольку теперь вы знаете основы, понимаете, как должно проходить приключение, самое время добавить деталей, развить идеи и подумать о дополнительных элементах. Вы можете внести в историю небольшой подсюжет, второстепенную сюжетную линию – не такую важную, как основная, скорее нечто вроде «персонального квеста» для одного из героев.

Вы можете добавить в приключение части общего сюжета кампании (подробнее об этом чуть ниже), дав намёк на события финала – например, упомянуть Трензалор или бросить фразу о том, что «Тишина падёт».

Также вам стоит подумать о том, что переживут персонажи в ходе истории и как вырастут над собой. Иногда стоит обратиться к их прошлому, друзьям и родственникам и подумать, нельзя ли включить их в сюжет. Впрочем, даже сами события прошлого могут помочь персонажам примириться с настоящим и стать немного другими.

ДВУХСЕРИЙНЫЕ И ТРЕХСЕРИЙНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Порой приключение оказывается слишком большим, чтобы успеть отыграть его за один вечер. Эпичные истории играются по тем же принципам, что и обычные, просто занимают больше времени.

Экспозиция будет почти такой же, но расследование должно стать более сложным или длинным, включать больше сюжетных поворотов, внезапных событий, попыток злодея помешать персонажам, что приведут к одной из самых важных частей двухсерийника... концовке на самом интересном месте!

...НА САМОМ ИНТЕРЕСНОМ МЕСТЕ!

Такая концовка (или по-сериальному «клиффхенгер») оставляет героя в некой напряжённой ситуации – со стороны, кажется, что ему не выжить.

Благодаря этому аудитория чувствует, что должна увидеть следующую серию, что узнать, как же герой сумел спастись. В хорошем приключении-двусерийке у первой части должна быть именно такая концовка – чтобы ваши игроки хотели вернуться к игре.

Отличный способ закруглить игровой вечер – это оставить персонажей в затруднительном положении, из которого нет явного выхода. Их могут окружить плачущие ангелы, Доктора может застрелить загадочный космонавт – вот пара отличных примеров. Между играми участники могут обсуждать способы вывернуться и с нетерпением ждать новой встречи.

В СЛЕДУЮЩИЙ РАЗ...

Вы уже знаете, о чём будет следующее приключение? Если вы планируете наперед, то можете прописать несколько кратких сцен, которые можно быстро отыграть под драматичную музыку и тогда в следующий раз игроки придут, снедаемые интересом!

ОЧКИ ИСТОРИИ

На всё «двухсерийное» или «трёхсерийное» приключение у персонажей должен быть один запас очков истории. Если вы считаете, что они хорошо справились с первой частью, но им не помешает поддержка в финале, вы можете наградить их несколькими очками. Не увлекайтесь и не восполняйте запас полностью – в конце концов, это ведь одна история, просто длинная.

ВТОРАЯ СЕРИЯ

Вторая часть «многосерийника» мало отличается от «одиночного» приключения, но вместо пролога вам лучше вставить «краткое содержание предыдущих серий», что поможет вам заодно с игроками вспомнить, что происходит и на чём вы остановились в прошлый раз.

Вторая часть приключения может начаться с того, как персонажи (хотелось бы верить) выбрались из тех проблем, что вы им устроили ради «концовки на самом интересном месте», и продолжиться расследованием и развитием конфликта. Концовка будет иметь обычную структуру – с кульминацией и поражением злодея. Конечно, финал всего двух- и трёхсерийника должен иметь больший размах и эпичность, чем концовка его первой части. Двухсерийники в ходе кампании должны намекать на события финала, а сам финал должен стать самым большим взрывом во вселенной. Не понижайте ставки!

ЛИЧНЫЕ ИСТОРИИ

В ходе кампании каждый персонаж может проявить себя. Ведущему стоит создавать приключения, в которых каждый игрок сможет выйти под свет софитов сам, а не только вслед за Доктором.

Для того ведущему стоит обсудить с игроками прошлое их персонажей. Есть ли у них свои скелеты в шкафу? События, что не были раскрыты, люди, которые прежде не появлялись в ходе приключений?

Это может и не быть центральной темой всего приключения, но может стать подсюжетом, что переплетается с главной линией, вращается вокруг персонажа, и делает его не менее (а то и более) важным, чем Доктор.

Вдруг злодей окажется другом детства одного из героев – сможет ли герой показать ему ошибочность избранного пути и привести к искуплению или уже слишком поздно? Есть ли в жизни персонажа место любви? Уделите внимание герою каждого игрока и дайте каждому сделать что-то особенное – тогда персонажи будут развиваться и расти над собой.

КАМПАНИИ

Теперь вы знаете, как вести обычные приключения. Водить отдельные игры – это прекрасно, но одно из главных преимуществ ролевых игр состоит в том, что они могут длиться столько, сколько вы хотите – они могут идти годами, игроки – меняться, а перед персонажами – вставать всё новые трудности. Если вы хотите провести такую связную историю – кампанию – вам стоит узнать, как они строятся.

СОЗДАНИЕ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИИ

Создание сюжета в целой кампании похоже на таковое для отдельного приключения. Там тоже есть начало, середина и конец, но вместо того, чтобы укладывать их в одно приключение, вы распределяете их по всей кампании.

Допустим, мы планируем кампанию из тринадцати приключений, которая будет вращаться вокруг загадки Земли Обетованной. В ходе кампании игроки будут узнавать всё больше и больше, пока сюжет не выйдет на финальный двухсерийник, где в центре внимания окажется Земля Обетованная, а также раскроется личность загадочной «Мисси», которая всю кампанию не давала персонажам и игрокам покоя. Герои не сталкивались с ней лицом к лицу прежде, и её нужно будет представить им.

Начать вы можете с упоминаний Земли Обетованной в ранних приключениях – о ней говорит Полуликий, туда летят роботы-рыцари... Позже мы узнаём, что Земля Обетованная – это место, куда попадают люди после смерти. Неужели это правда небеса? Мы можем мельком увидеть Мисси, узнать, что она как-то связана с Землёй Обетованной, но кто она – пока непонятно. Все улики подготовят нас к развязке. Всё что нужно – это трагическая смерть, которая приведёт персонажей куда нужно...

ЛИЧНЫЕ ИСТОРИИ В КАМПАНИЯХ

Не только у кампании может быть внутренняя сюжетная линия. Она может быть и у отдельных персонажей. Персонажи могут расти и развиваться со временем, но это не должно всё время оставаться на первом плане.

Отличный пример – Дэнни. Он досыта хлебнул приключений и опасностей, когда служил в армии – и это не отпустило его до сих пор. Он заботится о Кларе и беспокоится за неё. И хотя ему пришлось умереть – и воскреснуть – он сумел справиться со своими травмами и пожертвовал собой, чтобы спасти Клару.

Чаще всего вам не придётся тщательно продумывать линию персонажа – она может развиваться сама. Если ведущий хочет проработать одного из героев глубже, ему стоит обсудить это с игроком – подумайте, нет ли чего-то, что вы особенно хотите сделать с персонажем, что будет особенно потрясающим.

Точно так же, как при создании кампании, подумайте о небольших сценах и намёках на таковые, что заложат основу сюжетной линии персонажа, а потом посвятите ему целое приключение. Фактически, оно будет располагаться посередине кампании – с одной стороны, вы успеете подготовить почву для него, а с другой, оно не будет мешать в финале.

ВСТУПИТЕЛЬНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

У вас есть сюжет кампании, и вы знаете, куда он ведёт. Возможно, вы захотите сделать первое приключение немного другим. В его ходе игроки привыкают к персонажам, создают основу для будущих событий и узнают, как работает игра, если впервые сели за неё.

Постепенно они притрутся друг к другу и станут одним целом, но первые одно-два приключение уйдут на то, чтобы игроки осознали, кто их герои, как они встретились и почему путешествуют вместе.

Ваше вводное приключение, независимо от сюжета и окружения, должно дать игрокам возможность свыкнуться со своими персонажами и получше познакомиться с чужими.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ БЕЗ ДОКТОРА

Доктор не обязан появляться в каждой истории, и приключения без него – отличная возможность попробовать нечто новое. Вы можете создать других персонажей и отыграть «побочную» историю об иных людях. Например, команда с Патерностер-роу – прекрасный набор персонажей, чьи приключения не обязаны всегда быть связаны с сюжетом кампании, но отлично разнообразят игру. Точно также свои приключения могут быть у Пси и Сейбры.

Если один из участников не попал на игру, вы можете отыграть историю без его героя. Например, если играющий Кларой не пришёл, вы можете отправить Доктора в единоличное приключение. Как и наоборот – если не появится игрок за Доктора, можно предположить, что Повелитель времени оказался заперт в ТАРДИС и посмотреть, как Невозможная девчонка справится одна.

КОНЦОВКА КАМПАНИИ

Концовка – важная часть кампании. Обычно двух- и трёхсерийники связывает друг с другом клиффхенгер, в котором происходит нечто ужасное или появляется злодей во всей красе, но концовка всей кампании должна быть чем-то большим и драматичным. Персонажам придётся работать вместе или даже идти на жертвы, чтобы спасти положение.

В концовке могут появится целые флотилии далеков, вторгнуться миллионы киберлюдей, враг может похитить целые планеты или истребить население Земли – но помните, что излишне катастрофические события могут сделать продолжение кампании невозможным.

Просто представьте, что случилось бы, если бы план Мисси удался! И хотя играть на планете, все обитатели которой (и живые, и мёртвые) прошли киберпреобразование, может быть интересно, у такой игры окажется очень необычная атмосфера. Да, это захватывающе, но скорее всего позже вы захотите вновь побывать на «нормальной» Земле.

СПЕЦВЫПУСКИ

Само собой, в перерывах между кампаниями вы можете отыгрывать одиночные приключения. Возможно, вы выгадали себе больше времени на игры и собрались не вечером, а днём. Скорее всего, вы и ваши игроки будете более свободны в праздники – это отличная тема для приключения!

Приближающееся Рождество – вовсе не причина не играть. Вдруг вы заскучаете в День подарков или после праздничного ужина и решите сесть за игровой стол? Почему бы не сделать игру рождественской и не ввести в неё Санта-Клауса с эльфами? Не с меньшим успехом можно устроить игру на Пасху, а лучше всего – в Хэллоуин!

Особое приключение может быть просто чуть длиннее обычного и обыгрывать ключевую «праздничную» тему. Ему не нужно быть двухсерийником, но оно может быть полно необычных, драматичных событий, а также новых спутников и персонажей, не связанных с основной кампанией.

Само собой, поиграв долгое время, вы захотите и «юбилейный» эпизод, в котором встретятся все прошлые персонажи. Помните, что всё, сказанное выше – просто советы и рекомендации. Вы можете экспериментировать с форматом приключений и кампаний как хотите и подстраивать игру под себя. Веселитесь! Кто знает, быть может, через пятьдесят лет игры, вы сами будете вести «юбилейное» приключение!

ИДЕИ ДЛЯ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

А перед тем как вы начнёте – вот дюжина идей для игр, вдохновлённых приключениями разных воплощений Доктора. Каждая сжато рассказывает о сюжете и предлагает противников, осложнения и проблемы, с которыми герои могут столкнутся, а также мысли о том, чем могут продолжится приключения персонажей!

ИГРА ДАЛЕКОВ

Могучая сила выбрасывает ТАРДИС из Вихря. Она приземляется на странной равнине, сделанной из цветного дерева и кубов.

Достаточно сообразительные персонажи могут сделать вывод – они попали в коробку с игрушками. Вокруг видны кукольные домики и игрушечные солдатики. А ещё здесь есть корабль далеков, застрявший между двумя исполинскими плюшевыми мишками.

Затем персонажи попадают на огромную шахматную доску, и им является один из самых хитроумных затейников во вселенной – Небесный игрушечник, что начинает с персонажами партию не на жизнь, а на смерть. Фигуры на той стороны – далеки. Героям предстоит победить противника в его собственной игре. Здесь поражение по-настоящему неприемлемо!

Противники: далеки, Небесный игрушечник, игрушечные солдатики.

Боевые сцены: побег от далеков, схватка с игрушечными солдатиками, бегство от далеков и Небесного игрушечника.

Проблемы: далеки настроены уничтожать всех вокруг, стоит им только выбраться с доски Игрушечника. Они будут искать ТАРДИС и пытаться уничтожить измерение Игрушечника и его самого.

Дальнейшие осложнения: далеки посылают сигнал бедствия, и к ним прибывает хронокорабль сородичей.

Особенно трудные сцены: партия в далекошахматы с Небесным игрушечником. В конце концов, это его игра, и играть по правилам он не будет.

Продолжение: Игрушечник сбегает, угнав корабль далеков. Позже персонажи ещё услышат слухи о нём в захолустной средневековой деревне – там говорят, что у короля появился новый игрушечных дел мастер, которого люди честят колдуном.

ПАРА НОТ ЛЕДЯНОЙ МУЗЫКИ

Персонажи оказываются на далёком ледяном мире Ксотия, что в системе Динас, где-то в XXXIII веке. Это очень холодное место, полное опасностей и необычных созданий.

ТАРДИС сбоит последние несколько часов, выпрыгивая из Вихря и издавая странный и непонятный звук. Проверка всех систем показывает, что никаких проблем нет. Это очень странно.

Персонажи приземляются недалеко от необычного источника энергии – мощного электромагнитного поля, излучаемого ближайшим торосом. Осмотр приведёт группу в крупный комплекс, где бурят лёд, пытаясь добраться по некоего огромного объекта глубоко внизу. Любопытных персонажей окружает вооружённая охрана со знаками корпорации НОВА на форме. Её символ – Альфа и Омега вокруг восходящего солнца.

«Это охрана станции 35, руки вверх!» Корпорация нашла странный объект во льдах и бурит к нему путь. Через несколько часов они доберутся до своей находки и пошлют внутрь исследовательскую группу.

Они не готовы к тому, что внизу их ждёт корабль ледяных воинов и генерал Велькс из 22-го марсианского батальона, который не будет рад тому, где пробудился. Когда-то на их корабль было совершено нападение, что пережили всего шестеро воинов. Они оказались в ловушке на этом холодном мире. В корпорации НОВА марсиане видят врагов и начинают приготовления к битве. Персонажам предстоит разрядить обстановку и попытаться избежать кровопролития.

Противники: охранники НОВА, ледяные йети, ледяные воины.

Боевые сцены: исследование судна, встреча с ледяными воинами, бегство от ледяных йети. Попытка заманить в ловушку чудовище, чтобы спасти базу, переиграть генерала Велкса и убедить НОВА не начинать войну с марсианами. Отчаянная гонка со временем по кораблю ледяных воинов в попытке отключить его систему самоуничтожения.

Проблемы: НОВА подозревают всех и вся и не потерпят чужих претензий на свою находку. Они наверняка примут персонажей на чужих агентов.

Дальнейшие осложнения: ледяные йети очень не рады бурению и шуму, так что попытаются уничтожить комплекс и остановить всех причастных.

Особенно трудные сцены: переговоры с ледяными воинами; марсиане хотят поговорить с воином, а гражданские не стоят даже выстрела. Бурение сдвинуло льды, так что у персонажей будет немало возможностей побегать на морозе и поспасаться из сплющивающихся от наступающего льда комнат.

Продолжение: кто знает, кого её может найти и случайно разбудить увлёкшаяся бурением НОВА – морских дьяволов, силуриан или кого похуже!

СДЕЛКА С ДЬЯВОЛАМИ

Когда-то во время сотрудничества Доктора с UNIT прототип китайской атомной подлодки попал под командование агента-отступника Ки Ли.

Персонажи попадают на субмарину, когда агент захватывает на ней власть благодаря гипнозу. На самом деле этот человек – Мастер, вернувшийся к своим коварным интригам и ныне охотящийся за сокровищем, что слишком долго покоилось на дне океана.

Ему нужен «Чёрный ковчег», корабль Повелителей времени, объявленный на Галлифрее вне закона и уже давно считающийся уничтоженным. «Ковчег» наделен невероятной огневой мощью и в неправильных руках может стать оружием, способным угрожать всей Вселенной. Мастера нужно остановить, но он сделает всё возможное, чтобы перехитрить персонажей и даже заключит союз с давними врагами Доктора – морскими дьяволами.

Он пообещает им невероятную мощь в обмен на технологии, что позволят примитивной подлодке землян погрузиться достаточно глубоко, чтобы достичь «Ковчега».

Мастера нужно остановить любой ценой.

Противники: Мастер, морские дьяволы, китайские моряки под гипнозом.

Союзники: капитан Чо Йен и первый помощник Мин Яо.

Боевые сцены: напряжённая игры в кошки-мышки в коридорах подлодки. Противостояние «Чёрному ковчегу», огромному кораблю, способному уничтожать само время и пространство. Бесчисленные диверсии, что устраивают китайские моряки во главе с капитаном Чо Йеном, не поддавшиеся контролю Мастера.

Проблемы: Мастер надоел морским дьяволам, и они попытаются забрать «Чёрный ковчег» себе. В происходящее могут вмешаться вольные агенты времени, что попытаются похитить корабль, отчего противостояние персонажей и Мастера превратиться в трёхстороннюю схватку.

Дальнейшие осложнения: китайская подлодка врезается в подводный камень и начинает тонуть. При этом она может невольно войти в чужие территориальные воды – не грозит ли это международным инцидентом?

Особенно трудные сцены: выход из подлодки, попытки обхитрить Мастера и освободить экипаж.

Продолжение: агенты времени-отступники крадут «Чёрный ковчег» и уводят его в «родной» для персонажей временной период. Героям придётся броситься за ними в погоню и заключить шаткий союз с Мастером, что может привести их к цели.

ЧРЕЗВЫЧАЙНОЕ УСКОРЕНИЕ

Землеподобная планета Хатеон в скоплении Бета-Кимар – мир улучшенных людей, инопланетян и роботов. В L столетии он стоит на ТУ 7 и наслаждается плодами настоящей революции в науке.

Прославленный доктор Роман совершил прорыв в медицине, который позволит ему осуществить свои планы. Но доктор Роман – не тот, за кого себя выдает, а его двойник. Настоящий доктор Роман в плену на корабле зигонов, что совершил вынужденную посадку в Городе 031 на Хатеоне.

Персонажи появляются на планете в тот период, когда по ней распространяются зигоны, заменяя собой высших должностых лиц, исполнителей и стражей закона. Они пытаются ускорить технологический прогресс планеты, чтобы быстрее починить свой корабль, однако за время пребывания здесь они сильно привязались к этому миру.

Сейчас зигоны планируют терраформировать планету, поработить её жителей и сделать её опорным пунктом в своей экспансии на другие миры этой системы. Персонажи поймут, что на планете всё не так, как кажется, начиная с самого президента Лукаса Гибсона. Их ТАРДИС также заинтересует зигонов, ведь тем очень по вкусу придётся штука, что поможет путешествовать во времени.

Противники: зигоны, президент Лукас Гибсон и его охрана.

Боевые сцены: попытка избежать плена у зигонов, тайное проникновение на базы зигонов и освобождение их пленников из стазиса. Напряжённая погоня на борту зигонского корабля и большой взрыв в итоге!

Проблемы: у зигонов есть сканеры, что помогают засечь чужаков, но мимо них можно прокрасться, перебегая из одной мёртвой зоны в другую. Но есть кто-то из героев попадёт в руки врага, его могут подменить на зигона!

Дальнейшие осложнения: верховное командование зигонов возмущено отсутствием результатов и хочет решить проблему военным путём. Доктор Роман в ответ требует больше времени на работу, что накаляет отношения между ним и вышестоящими.

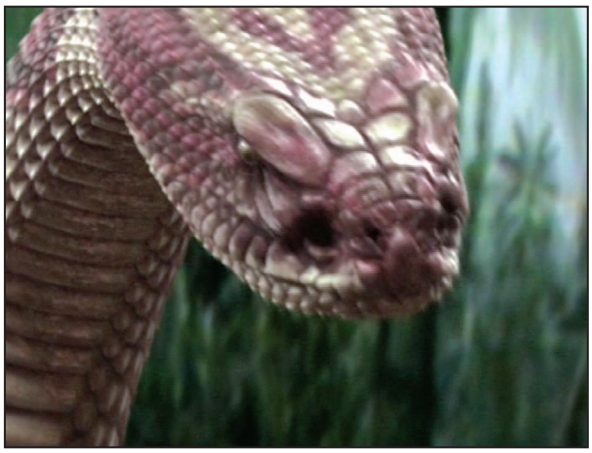
Особенно трудные сцены: прятки от зигонов, попытка убедить местных, что на их планету произошло вторжение, проникновение на зигонский корабль.

Продолжение: зигонский корабль улизнул, и теперь персонажи ведут погоню. Куда пришельцы отправятся, и каков будет их следующий план?

ТЕНИ МАРЫ

Сонная деревушка на феодальной планете где-то в галактике и корзина золота и серебра, поднесённая в дар лорду-протектору Арнольту.

Вот фон и рецепт для возвращения одной из самых чудовищных психических сущностей в сущем и одного из самых могущественных врагов Доктора – Мары.



Деревня Толлбридж на планете Олас столетиями пребывала в мире и покое. Люди жили здесь в безопасности и довольстве. Все изменилось, когда в дар была преподнесена корзина. Персонажи появляются в канун дня этого дарения, как раз после того как лорд-протектор был порабощён осколком Мары. Мара не будет тратить времени зря и попытается немедленно использовать лорда-протектора в своих планах.

Оказывается, что деревня – не более чем часть научного лагеря, где пришельцы-кобари (похожие на обычных инопланетян из научной фантастики) изучают людей в естественной среде обитания и ставят грандиозный опыт.

Мара чувствует инопланетные технологии и составляет план – ей нужно выбраться с этой планеты и найти остальные части себя. Если все психические тени соберутся вместе, Мара вернёт себе былую мощь.

Корзина была даром лорду-протектору от ревнивого соперника, что получил её от трех ведьм. Эти ведьмы были изменившими внешность кобарскими женщинами, что хотели понять, как среди людей происходит борьба за власть. Соперник лорда-протектора, граф Эрстен взял корзину и преподнёс своему недругу.

Ныне Мара свободна, она может овладеть деревней и найти способ бежать прочь – персонажи должны остановить её!

Противники: местные стражники, лорд-протектор, Мара, кобари.

Боевые сцены: жёсткая и беспорядочная погоня лорда-протектора и стражи за персонажами через деревню. Попытка остановить бегство Мары на кобарском космическом корабле и сражение с кобарскими роботами.

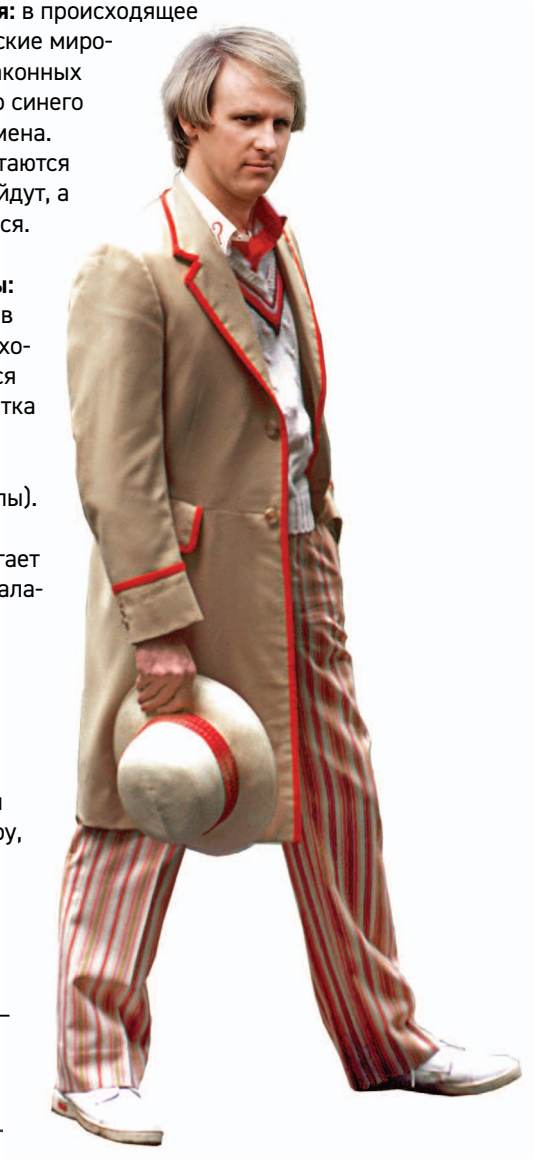
Проблемы: кобари не любят, когда им мешают и не потерпят людей, более развитых, чем их подопытные. Они посылают нескольких воинов выследить нарушителей и схватить их. Лорд-протектор приказывает уничтожить все отражающие поверхности и объявляет смертный приговор любому, у кого обнаружится даже карманное зеркальце.

Дальнейшие осложнения: в происходящее вмешиваются галактические миротворцы, узнавшие о незаконных экспериментах от одного синего инопланетного джентльмена. Космические копы попытаются арестовать всех, кого найдут, а там компьютер разберётся.

Особенно трудные сцены: попытка убеждения, что в деле замешана злая психозмея, попытка пробраться на корабоь кобари, попытка смешаться с местными (особенно, если герои явно выделяются из толпы).

Продолжение: Мара сбегает на кобарском корабле. Галактические миротворцы вербуют персонажей и отправляют в погоню. Героям приходит контрпредложение от Пятого Доктора, что объясняет – миротворцы не хотят уничтожать Мару, они хотят заполучить её себе, ведь знают, на что она способна.

«Если Марой нельзя управлять – говорит он, – её нужно остановить!»



ХИМИЧЕСКИЕ НАРУШЕНИЯ

В промышленном комплексе А-17 на планете 437-3 работают с чрезычайно опасными, совершенно непредсказуемыми мутагенами.

Базу обслуживают автоматоны и горстка инженеров и техников, что трудятся круглые сутки. Они – уроженцы небольшого поселения в нескольких милях от А-17.

Вся планета – огромная пустошь, усеянная руинами старой цивилизации, что служит свалкой токсичных отходов для Корпорации Лучшего Будущего. КЛБ возглавляет загадочная учёная Кэтлин Омер. Она – настоящая волшебница в деле биохимии и генетики, а её работа в А-17 призвана вывести эволюцию человечества за привычные рамки.

Сплайсинг, генетическая терапия, трансформации под воздействием мутагенов – вот чем занимается доктор Омер. Потом на базе начинаются убийства. Ходят слухи о чудовище, что лазает по техническим туннелям и воздуховодам. Доктор Броадхэд ссориться с доктором Омер и пропадает.

Когда персонажи прибывают, Омер как раз прячет тело Броадхэда. Если среди персонажей есть Доктор, он увидит что-то знакомое в резкой на язык, но блестящей учёной, что руководит А-17.

И он прав – это Рани, Повелительница времени. Она ставит опыты и выдает себя за одну из главных исследовательниц КЛБ, пользуясь фальшивыми документами. Её эксперименты не удаются, она не так давно регенерировала, да и день выдался скверный. Её самый многообещающий подопытный неожиданно мутировал, сошёл с ума и превратил базу в свои охотничьи угодья.

Если она сможет сохранить свою личность в тайне от персонажей и оказавщихся в их рядах Повелителей времени, всё будет хорошо. Если её выведут на чистую воду, она скажет, что сегодняшняя неудача – мелочь в сравнении с её великим планом мутагенной эволюции человечества и попытается очаровать героев.

Противники: Мутант, Рани, рабочие, сбоящие автоматические роботы.

Боевые сцены: погоня через множество помещений завода, срыв диверсии и спасание рабочих от Мутанта.

Проблемы: охрана КЛБ, узнав о возможной диверсии, устанавливает карантин. Также проблем может доставить настоящий диверсант – героям придётся охотиться не только за Рани, но и за ним.

Дальнейшие осложнения: на заводе происходит катастрофический энергетический сбой, что повреждает базы данных, отчего роботы начинают считать всех людей врагами.

Особенно трудные сцены: противостояние с Рани – она не только умна и очаровательна, но и опасно привлекательна, а её планы всегда имеют много целей и план отхода. Перезагрузка протоколов безопасности, что отключит роботов.

Продолжение: персонажей просят внедриться в Корпорацию Лучшего Будущего – это очень подозрительное место, и самое время устроить расследование. Что они найдут – ещё одного старого врага Доктора или нового противника, готового выйти на сцену?

НОЧЬ, КОГДА ПРИШЕЛ ДРАКОН!

Персонажи совершают аварийную посадку (или внезапно прибывают) в незнакомое место и встречаются с одетыми в тряпьё детьми и женщинами, среди которых есть как обычные матери, так и воительницы, спешно собирающие пожитки.

Персонажей ждёт очень холодный приём – возможно, даже с применением холодного оружия. Они оказались тут в миг паники – вождь поселения викингов готовится увести своих людей в подземелье, чтобы уберечь от некоего нового нападения. Перед там как что-то прояснится, перед персонажами появится местный мудрец и подмигнёт, как будто зная, что они здесь, чтобы помочь.

Он знакомит персонажей с Арни Гундерсоном, называет себя Доктором, даёт Арни объяснять, что происходит, а сам отправляется искать Эйс.

«Он приходит каждую ночь, он приходит, чтобы съесть наших детей и захватить деревню. Мы сражаемся во имя Одина и за наши жизни!» - вот что персонажи услышат от Арни. Каждую ночь на деревню викингов нападает дракон! По крайней мере, они так считают.

Персонажи видят, как викинги готовятся отправить дорогих им людей в безопасное место, и могут как вмешаться, так и попытаться узнать больше. Солнце уже заходит, небо – темнеет, и со стороны гор появляется дракон.

Что вообще происходит? Дракон – это инопланетное существо, управляемое старым врагом Седьмого Доктора – психической сущностью по имени Фенрик. Он сумел захватить и оживить тело этого создания, покоившегося в древнем могильнике.

Он собирается выгнать отсюда викингов, захватить эту землю и вернуть себе мощь.

Персонажам предстоит выяснить, кто управляет драконом, сорвать планы Фенрика и схватить его.

Противники: дракон горы, Фенрик.

Боевые сцены: защита деревни от дракона, попытки спасти жизни местных, героическое противостояние.

Проблемы: некоторые деревенские – слуги Локи, и именно их стараниями пробудился дракон!

Дальнейшие осложнения: дракон убивает Арни, что создаёт ваккум власти в деревне – кто теперь будет главным?

Особенно трудные сцены: начатая когда-то шахматная партия против Фенрика, которую нужно закончить, попытки убедить суеверных викингов, что персонажи игроков не представляют им угрозы.

Продолжение: дракон был не единственной проблемой, с которой столкнулись викинги – другой клан заполучил инопланетное оружие и ныне собирается уничтожить деревню.

МАЯК

ТАРДИС приземляется на Корелаксе – планете в скоплении Сигма-Альфа Бурой звёздной системы Мер – мире, что находится вдали от разгорающегося пламени Войны Времени.

Герои оказываются на восточном побережье Стеклянного континента (он и правда состоит из остекленевшего песка). Самое интересное, что тут есть – большой маяк из белого камня, стоящий у самой воды. Он испускает яркий луч, рыщущий туда-сюда и оставляющий за собой выжженные следы.

Самое время осмотреть всё вокруг. Пока персонажи будут этим заниматься, ТАРДИС попадёт под луч маяка, и СПВД дематериализует её, отчего герои останутся с лучом один на один. Им предстоит пробраться в маяк, чтобы решить загадку, но для этого придётся перебегать из укрытия в укрытие, прячась от луча, что может прожарить человека до хрустящей корочки.

Похоже, луч маяка движется по заданной траектории, но время от времени он останавливается, чтобы сжечь какое-нибудь дикое существо.

Персонажи должны пробраться внутрь и отключить маяк – иначе они не смогут покинуть планету.

Противники: Маяк (разумная охранная система L1).

Боевые сцены: беготня от укрытия в укрытие от луча. Это сцена может быть интересной и таит много случаев, где всё будет висеть на волоске.

Внутри Маяка вас ждут новые тайны – это здание внутри больше, чем снаружи и набито высокотехнологическими штуковинами и охранными системами (роботами), что не дадут вам покоя. Может быть, это творение Повелителей времени? И если так – что оно здесь делает?

Дальнейшие осложнения: охранные системы считают Доктора и персонажей врагами. Маяк разумен и у него могут быть какие угодно планы!

Продолжение: выключенный Маяк дематериализуется, и может возникнуть в другом месте и времени.

ЗЕРКАЛО ДЕВЯТОГО

Персонажи прибывают в Земли огня и золота, королевство, будто бы из сказок «Тысячи и одной ночи». Это земля чудес и героев, где есть джинны и ковры-самолёты.

Само собой, местная магия – это просто развитая наука... так ведь?

На самом деле, здесь действуют мощные стихийные силы – всё это место похоже на сон. Вернее, это и есть сон – иллюзия, построенная могущественной тёмной стороной Доктора – Повелителем снов, однажды уже поймавшем в ловушку Одиннадцатого и его спутников.

Тогда, сбежав из ТАРДИС, он нёсся сквозь время и пространство, разыскивая ту часть вселенной, где его сила будет необорима. И он нашёл такое место – Зеркало Йит, разрыв в континууме, где он сможет воплощать сны в реальность и лепить последнюю, словно глину. Здесь он ловит путешественников, и отправляет их жить в созданных иллюзиях. Вмешательству персонажей Повелитель снов совсем не рад.

Это существо – загадка, тёмная часть Доктора и такая же хитроумная, как он сам!

Противники: Повелитель снов (в обличие Девятого Доктора), призванные им существа из снов и кошмаров.

Боевые сцены: персонажи должны хоть раз прокатиться на ковре-самолёте, обманом проникнуть в султанский дворец и побегать от стражи.

Проблемы: некоторые пойманные Повелителем снов путешественники – беглые или разыскиваемые преступники; едва поняв, что происходит, они попытаются сбежать и будут угрожать любому, чьё содействие или имущество им понадобиться.

Дальнейшие осложнения: быть может, Повелитель снов пробудит тёмные стороны и в других персонажах, вынуждая команду противостоять злобному союзу... самих себя!

Особенно трудные сцены: отличить реальность от фантазии, ибо правила реальности здесь довольно растяжимы.

Продолжение: когда измерение снов лопнет, вокруг проснётся много потерявшихся и беспомощных путешественников. Им понадобиться помощь – разве можно бросить их слепо бродить незнамо где?

ГЛАВА СЕДЬМАЯ

ИСТОРИЯ - ТЯЖКОЕ БРЕМЯ, А СКАЗКИ ОКРЫЛЯЮТ НАС

КРЫЛЬЯ АНГЕЛОВ

Не моргай! Что такое «плохо»? Плачущий ангел. А что такое «очень плохо»? Два плачущих ангела, беснующихся на борту летящего пассажирского самолёта.

Именно в такую ситуацию попадают персонажи, когда их ТАРДИС материализуется в грузовом отсеке борта 321 «Оушеаник Флайтс».

Путешественники из ТАРДИС подслушивают тихий разговор маршала авиации Джима Дункана и двух его собеседников. Они обсуждают пару бесценных античных статуй, что пропали из забитого грузового отсека. Само собой, когда персонажи появляются им на глаза, Дункан и его люди обвиняют их в краже. Героям нужно быстро убедить маршала, что они не воры и не безбилетники.

Когда на их руках почти что защёлкнутся наручники, откуда-то раздастся крик, и Дункан забудет о героях. Оказалось, что одна из стюардесс увидела, как пассажир просто растворился в воздухе у неё на глазах. Маршал не верит в подобные глупости, но персонажи могут сложить два и два. Пара «античных статуй» и пропавший человек могут означать только одно – плачущие ангелы.

Персонажей ждёт напряжённое противостояние с одинокими убийцами, беснующимися на борту самолёта.

Противники: маршал авиации Джим Дункан, плачущие ангелы, напуганные пассажиры.

Боевые сцены: ангелы открывают двери самолёта, чем вызывают разгерметизацию; ангелы пытаются выбросить ТАРДИС из грузового отсека; ангелы запугивают и похищают пассажиров, вырубают свет, вынуждая персонажей искать способы спасти всех (в том числе самих себя).

Проблемы: ангелы проникают в кабину и похищают пилотов, отчего самолёт сваливается в крутое пике.

Дальнейшие осложнения: одна из похищенных ранее жертв находилась на аппарате искусственного дыхания. Можно ли спасти её или лучше предоставить природе взять своё?

Особенно трудные сцены: полёт на неуклюжем аэробусе; попытка попасть в отрезанную ангелами часть самолёта, пройдя снаружи.

Продолжение: самолёт достигает точки назначения, после чего начинают приходить сообщения о пропадающих людях, странных движущихся статуях – персонажи точно знают, что происходит.

11:01

ТАРДИС персонажей сбивается с курса и приземляется в Англии в 1066 году. Доктор уже бывал здесь – тогда он сорвал планы Монаха, так что сейчас нужно действовать осторожно, чтобы не пересечь свой временной поток.

Легче сказать, чем сделать, тем более, что враги уже здесь – далеки! Досадуя на людей, которые столько раз им мешали, далеки решили вмешаться в их историю, устроив вторжение в ту эпоху, когда земляне ещё не смогут дать отпор.

Сейчас они, использовав хронокорабль, высадились в Англии на пути вторгнувшихся норманнов и собираются, не теряя времени, истребить всех, кого встретят.

Здесь у Доктора и его спутников много забот – нужно остановить далеков, обеспечить победу норманнов, чтобы история пошла нужным путём и случайно не пересечь временной поток Доктора. Пара пустяков, верно?

Противники: норманнские солдаты, разбойники и контрабандисты, далеки.

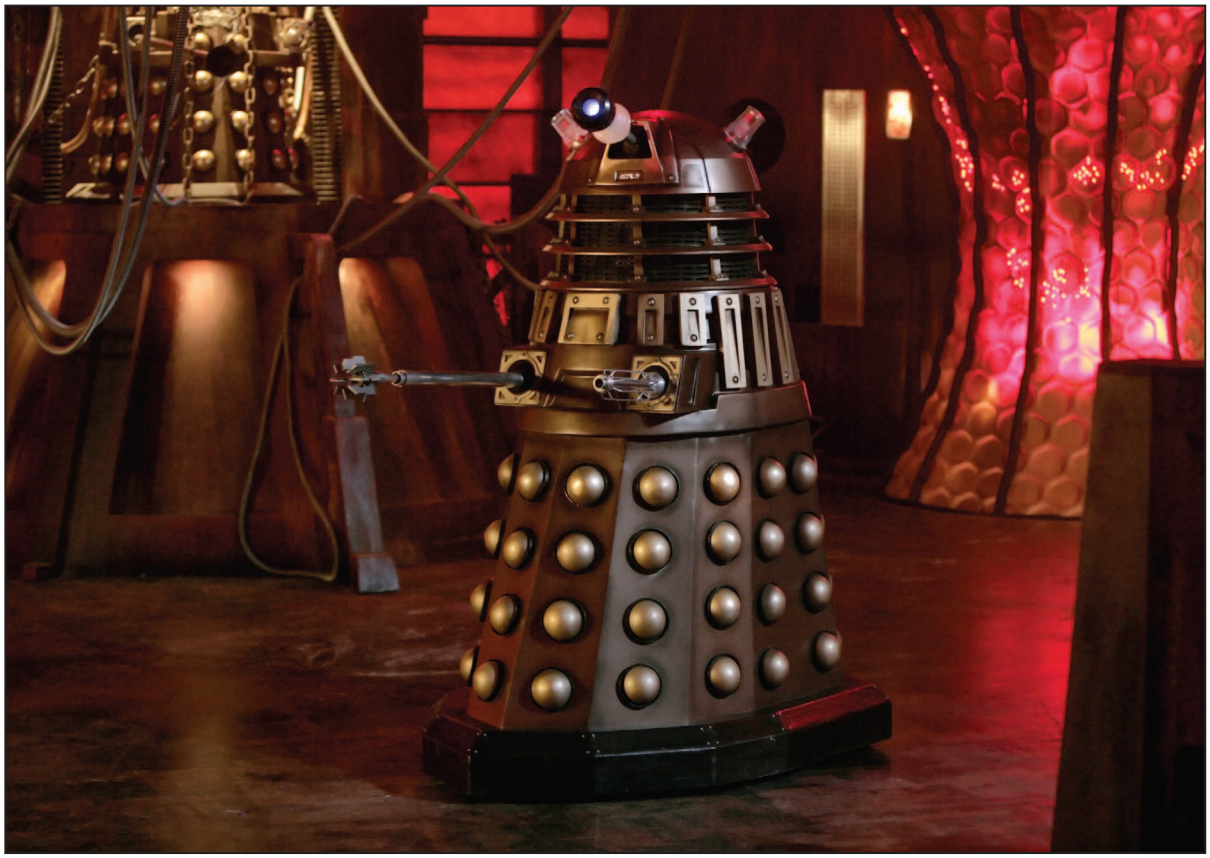
Боевые сцены: далеки, атакующие норманнские корабли, далеки, предающие кого угодно, контрабандисты, преследующие персонажей в туннелях.

Проблемы: главная проблема – далеки; когда они зацикливаются на какой-то задаче, остановить их очень сложно. К счастью, эти далеки питаются энергией, что передают излучатели с корабля; выведите его их строя, и проблема решена.

Дальнейшие осложнения: норманнам в руки попадает секретное оружие далеков.

Особенно сложные сцены: если персонажи столкнутся с далеками в открытую, те могут бросить остальные дела и сосредоточиться на уничтожении ваших героев – особенно, если те прежде сталкивались с далеками.

Продолжение: далеки могут ускользнуть на своём хронокорабле, а местные могут попытаться сами воспользоваться машиной времени – например, чтобы спасти короля Гарольда от той стрелы...



ГЛАВА СЕДЬМАЯ

ИСТОРИЯ - ТЯЖКОЕ БРЕМЯ, А СКАЗКИ ОКРЫЛЯЮТ НАС

ПЕПЕЛ ГАЛЛИФРЕЯ

Это приключение происходит под конец Последней великой Войны Времени, когда большая часть вселенной была уничтожена. Аркадия лежит в руинах, небесные укрепления галлифрейцев осаждены далеками, а Военный Доктор скоро выкрадет Момент...

Люди и инопланетяне объединились против Повелителей времени и их войны с далеками. На одну из человеческих колоний напал хронокорабль далеков, и Военный Доктор собирается направить ТАРДИС прямо в сердце этого судна и остановить захватчиков.

Во время безумного полёта ТАРДИС персонажей сталкивается с ТАРДИС Военного Доктора, и вместе они падают на корабль далеков. Туда Военный Доктор вёз кое-что с «Чёрного ковчега» – тахионный ускоритель, разработанный для того, чтобы разрывать пространство-время.

На борту далекского корабля персонажам придётся с боем проложить себе путь к реактору, установить ускоритель, пробиться назад и сбежать до того, как корабль вывернет наизнанку. Вокруг бушует Война Времени, Галлифрей горит, далеки и Повелители времени сражаются, и люди гибнут миллионами.

Вселенная полыхает, но если герои смогут спасти хотя бы одну колонию...

Противники: Повелители времени, далеки, верховный далек... быть может даже сам Военный Доктор, если персонажи заступят ему дорогу.

Боевые сцены: полёт (возможно, с боем) до корабля далеков, высадка, бои на борту. Столкновение с верховным далеком у реактора. Появление ударного отряда «Омега». Побег с корабля.

Проблемы: Повелители времени посылают ударный отряд «Омега» с приказом остановить Военного Доктора и любых других хронопутешественников.

Дальнейшие осложнения: ТАРДИС попала в поле темпоральной нулификации и не может дематериализоваться, уродливый верховный далек показывается вне корабля, и сканеры ТАРДИС показывают, что именно он, сбежав, включил поле и поймал ТАРДИС в ловушку. Время пошло – бомба скоро рванёт!

Особенно трудные сцены: доставка бомбы к реактору, перелёт на ТАРДИС мимо сражающихся далеков и Повелителей времени.

Продолжение: Момент ждёт... Если только персонажи не погибнут вместе с далеками или не попадутся ли в ловушку вместе с Повелителями времени... Или смогут сбежать?

ГЛАВА ВОСЬМАЯ

ВСЕ ВРЕМЯ И ПРОСТРАНСТВО ЖДУТ ТЕБЯ – НЕ ВЗДУМАЙ СПОРИТЬ

ГЛАВА ВОСЬМАЯ

ВСЕ ВРЕМЯ И ПРОСТРАНСТВО ЖДУТ ТЕБЯ - НЕ ВЗДУМАЙ СПОРИТЬ

ПОДНИМАЕТСЯ БУРЯ

В этом приключении персонажи попадут в прибрежный посёлок, окружённый свирепым штормом. Внутри бури скрывается злокозненный враг, жаждущий заполучить могущественные технологии Повелителей времени. Смогут ли герои предотвратить катастрофу?

Это одиночное приключение отлично подходит для уже идущих игр, но ещё лучше выполняет роль начала новой кампании. В его ходе разрозненная группа персонажей соберётся вместе, снарядится для путешествий через пространство и время и получит тайну, которую нужно раскрыть – всё, что требуется для захватывающих приключений!

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Персонажи прибывают в прибрежный посёлок Баттерли на третью годовщину ужасной бури. Жители собираются на церемонию освящения памятника погибшим. К сожалению, день не может пройти спокойно. Надвигается новая буря, из которой выходят смертоносные чудовища. Источник этих проблем – Векторный ключ, сбоящее галлифрейское устройство. Персонажи должны найти и отключить его, попутно борясь со штормом, убегая от монстров и переигрывая злобный ум, что командует ими.

КАК УСТРОЕНО ЭТО ПРИКЛЮЧЕНИЕ

В следующих ниже разделах описан посёлок, Векторный ключ, буря, которую он породил, и её обитатели. Далее рассказывается о церемонии у памятника, где начинается действие. Поскольку после этого персонажи могут творить, что угодно, отдельный раздел посвящён вариантам действий и последствиям успеха или провала. Наконец, завершается всё идеями о том, что может происходить дальше и как использовать это приключение в кампании.

БАТТЕРЛИ

Векторный ключ оказался на Земле недалеко от Баттерли. Это небольшой прибрежный посёлок со своим рыбацким «флотом», красивыми видами с утёсов, древними пабами, каменной церковью и старым маяком. На одной стороне деревни начинается каменистый пляж, а на другом расположена глубокая гавань с пристанью.

Порой здесь появляются туристы, ночуют, завтракают и уезжают, но большую часть времени местные предоставлены самим себе, и их это устраивает. Недалеко от берега есть скалистый остров. Его рифы торчат из воды, грозя беззаботным лодкам и кораблям. Местные зовут его просто «Скалой», а живут там разве что птицы.

НЕДАВНИЕ СОБЫТИЯ

Три года назад этот небольшой прибрежный посёлок потряс небывалый шторм. Он оборвал линии электропередач, выбил окна и вырвал корабли из гаваней. Три судна, оказавшиеся тогда в море, погибли со всеми экипажами. Жители Баттерли были потрясены этой бурей до глубины души, и сейчас они надеются, что памятник погибшим поможет пережить эту катастрофу.

Шторм был вызван Векторным ключом, что находится в море недалеко от Скалы. Повреждённый при приземлении и сбоящий Ключ излучает энергетические волны, что открывают дыры в небе и вызывают бурю. Ключ всё ещё действует и всё ещё сбоит, отчего новая буря неминуема.

ЖИТЕЛИ БАТТЕРЛИ

Гэри Спенсер, чудак

Этот чудаковатый ворчун, что уже разменял шестой десяток, порой захаживает в «Капитанскую каюту» за пинтой пива, но куда чаще бродит по побережью с металлоискателем или разбирает найденный хлам у себя дома. Спенсер верит, что во время прошлой бури, что была три года назад, он видел чудовищ, которые являются ему в кошмарах до сих пор. Его единственный друг – Михаил, голос в его голове.

Марк Ковакс, вдовец

Марк – тридцатилетний отец семилетней Эвелин. Мать Эвелин, Белинда, погибла в буре трёхлетней давности. Жители Баттерли поддерживали Марка, и он, продолжая скорбеть по всей утрате, всё же с оптимизмом смотрит в будущее. Тем не менее, его беспокоит скверное поведение дочери и её отчуждённость.

Эвелин Копакс, дочь

Эвелин – непоседливая, шумная, но угрюмая и наделённая богатым воображением семилетняя девочка. Она почти бесстрашна. Эвелин редко выходит из дома без любимого плюшевого мишки, прикреплённого к рюкзачку. Девочка тяжело перенесла смерть матери и убедила себя, что отец тоже скоро умрёт. Она не хочет говорить о своих страхах и старается не думать о них.

Люси Торп, священник

Люси Торп часто можно встретить на пробежке по побережью или за починкой церковных окон, чем ей приходится заниматься с вершин очень высоких лестниц. Она стала приходским священником Баттерли всего два года назад и, несмотря на свою молодость, завоевала уважение местных.

Миссис Миллидж, "Мэр"

Анну Мэри Миллидж все называют «Мэром» – даже представители деревни в окружном совете. Если бы сама миссис Миллидж услышала такое, она бы шикнула на говорящего и велела не молоть чепухи, хотя услышанное бы ей явно польстило.

Этой женщине крепко за шестьдесят, она знает всех в Баттерли и всегда в курсе событий. «Мэр» состоит в каждом комитете и умеет добиваться своего. Миссис Миллидж постоянно улыбается, но все знают, что ссориться с ней – не лучшая идея.

Шинейд Инглис, молодой ученый

Шинейд – приветливая, но застенчивая аспирантка, вечно говорящая что-то невпопад. В Баттерли она собирает сведения о местных необычных погодных явлениях для своей научной работы. Она верит, что исследование этого метеорологического феномена положит начало её карьере!

МЕСТА

"Капитанская каюта"

Этот мрачный, тёмный паб находится рядом с памятником и именно здесь люди явно будут искать убежища от непогоды. Говорят, что раньше им владели контрабандисты, из-за чего в трактире есть тайный выход.

Дом Спенсера

Небольшой домик, где живёт Спенсер, едва виден из-за зарослей и забит разным хламом. Внутри немало места занимает сложная, но собранная из разного мусора машина – психический резонатор. В гостиной, где Спенсер спит на матраце, лежит святыня – неразорвавшийся снаряд времён Второй мировой (этот снаряд – точка сосредоточения Буревестника, и через неё он говорит со Спенсером).

Старая церковь

Церковь стоит на пологом холме, с которого вся деревня как на ладони. Это старый храм, который давно пора обновить, над чем с энтузиазмом работает Люси.

Другие места

- Кофейня «Счастливая булочка».
- Местная библиотека и архив.
- Лавка «Традиционные сладости Линды».
- Старая мельница – такая старая, что у неё уже нет лопастей.

ВЕКТОРНЫЙ КЛЮЧ

Векторный ключ – это блестящее металлическое кольцо размером с тарелку. Он пронизан электрическими схемами и выглядит так, будто его сделали грубо, в спешке и не до конца (так и было). Фактически, Ключ – это модифицированный излучатель хроновекторов. Такие применяются в ТАРДИС, чтобы она продолжала быть «внутри больше, чем снаружи», но также из них можно состряпать грубую наручную машину времени или портал между измерениями.

Векторный ключ оснащён эмпатической системой и устанавливает психическую связь с возможным пилотом. Если три или больше человека, имеющих такую связь, одновременно коснутся ключа, он включится и сможет перенести их через пространство и время.

Ключ создали три Повелителя времени, стремившихся сбежать с Войны Времени. Увы, их творение сработало не так, как задумывалось. Включившийся ключ пробился через хронозамок и оказался на Земле, но галлифрейцы не смогли последовать за ним, и что с ними стало – неизвестно.

По пути Ключ был повреждён и, упав на Землю, устроил страшную бурю. Прибор пребывает в эмпатической связи с Баттерли, и, ощутив психическую перегрузку от церемонии открытия памятника, попытается сбежать, попутно вызвав новый шторм, а увидев нетопырей, понимает, что за ним охотится Буревестник, что только усиливает его страхи.

УСТАНОВЛЕНИЕ ПСИХИЧЕСКОЙ СВЯЗИ

Психическая связь с Векторным ключом устанавливается в два этапа. Во-первых, Ключ должен заметить персонажа. Это может произойти по нескольким причинам:

• Персонаж может оказаться рядом с Ключом (даже сам того не осознавая).

• Персонаж может помочь кому-то, уже имеющему психическую связь – например, спасти его жизнь или попытаться защитить (скажем, Ключ обязательно обратит внимание на того, кто позаботится об Эвелин, где бы это не происходило).

• Персонаж совершит что-то значимое для Баттерли – это может быть *фантастический* результат броска, любое действие, на чей результат повлияла трата очков истории, или просто решение ведущего.

Обратив внимание на человека, Ключ пытается оценить его как подходящего пилота. Ведущему стоит исходить из следующих положений:

• Если вы собираетесь сделать это приключение завязкой целой кампании, Ключ должен счесть достойными всех персонажей – эта общая связь сплотит группу.

• Если вы играете одиночное приключение или встроили его в сюжет уже идущей кампании, лучше присмотреться к поступкам героев. Ключ одобрит тех, кто ведёт себя искренне и бескорыстно. Тем не менее, прибор может учесть и иные факторы – например, Ключ в силах не захотеть связываться с Повелителем времени, опасаясь невольно попасть на Войну Времени или отвергнуть постоянно сквернословящего героя. Помните, что хотя бы один персонаж должен прийтись Ключу по душе, иначе приключение может кончиться плохо!

Если Ключ счёл персонажа подходящим пилотом, он постарается войти с ним в психический контакт. Обладатели психической подготовки или соответствующих способностей почувствуют иную сущность; все остальные ощутят лишь странное, но совсем не пугающее нарушение в восприятии мира. Даже если персонаж отвергнет контакт, «предложение» Ключа останется в силе, и им можно будет воспользоваться позже. Если Ключ решит что-то сообщить, он может передать сообщение через призрака из прошлого персонажа.

ВЕКТОРНЫЙ КЛЮЧ (ОСОБЫЙ ПРИБОР)

ЧЕРТЫ: Вихрь, Ограничение (для путешествия нужно три пилота), Телепорт, Экстрасенс.

ОЧКИ ИСТОРИИ: 6

БУРЯ

Бурю вызывает сбоящий Векторный ключ. Он пробивает небольшие прорехи в ткани пространственно-временного континуума, которые ведут к величайшим штормам в истории Земли и других планет.

ПОДНИМАЕТСЯ БУРЯ

Буря собирается быстро и становится всё сильнее. Для персонажей шторм представляет целый ряд опасностей. Как часто они будут настигать путешественников – решать ведущему. Сложность бросков напрямую зависит от силы бури.

• **Затишье:** никаких бросков не требуется, ничего странного не происходит.

• **Опасная буря:** иногда потребуются броски *средней* сложности (12). Ничего странного не происходит.

• **Свирепая буря:** регулярно потребуются броски *средней* сложности (12), а иногда – *мудрёной* (15). Немногочисленные странные явления.

• **Чудовищная буря:** регулярно потребуются броски *средней* сложности (12), а иногда – *трудной* (18). Частые странные явления.

ОПАСНОСТИ БУРИ

Буря представляет для героев несколько «обычных» опасностей:

• Персонажи, что находятся на улице, могут пострадать от летящих обломков (2/4/6), но могут вовремя прыгнуть в укрытие (*координация* + *атлетика*), либо спастись от них каким-то иным способом.

• Рядом с персонажами, что находятся на улице, обрываются линии электропередачи. Буря треплет искрящие кабеля, и те мотаются взад и вперёд. Персонажи могут либо повернуть назад и искать другой путь, либо попытаться преодолеть препятствие (*координация* + *атлетика*). Разряд электричества от такого кабеля очень опасен (4/C/C). Изобретательные персонажи могут выдумать свой способ справиться с опасностью.

• Резкий порыв ветра может сдуть персонажа с крыши, утёса или иной высоты. Он может удержаться, пройдя бросок *силы* + *атлетики* или придумав что-то ещё.

• Оторванная ветка разбивает стекло и обдаёт находящихся внутри персонажей градом осколков. Достаточно проворные могут успеть защититься броском *внимательности* + *выживания*, иначе получат 1/3/5 единиц урона.

• Персонажи видят другого человека, попавшего в беду (одну из описанных выше). Они могут рискнуть собой и попытаться помочь ему, или пройти мимо.

СТРАННЫЕ ЯВЛЕНИЯ

Эта буря далеко не обычная, и попавшие в неё могут столкнутся со странными явлениями.

• С неба падают необычные обломки – пушка с пиратского корабля из Карибского моря, кусок прославленного линкора, погибшего в шторме в 1703 году, кусок солнечного паруса с венерианского космического парусника XXV века, крыло от биплана Первой мировой.

• В реальности открывается трещина, через неё рвётся шквальный ветер, а на той стороны можно мельком разглядеть картины другого места и времени.

• На персонажей пикирует нетопырь, так и норовя схватить своими блестящими когтями то, что они держат в руках.

• На персонажей обрушивается смерч временной энергии, и каждый, кого он заденет, увидит образы своего прошлого или будущего. Если вихрь зацепит нескольких персонажей, они увидят прошлое и будущее друг друга – предложите игрокам самим выдумать таковые!

• Поверх деревенских улиц становится видна картина иного места и времени, где одетые в сверкающие наряды пришельцы спешно сматывают лазерные гарпуны, когда к ним приближается буря.

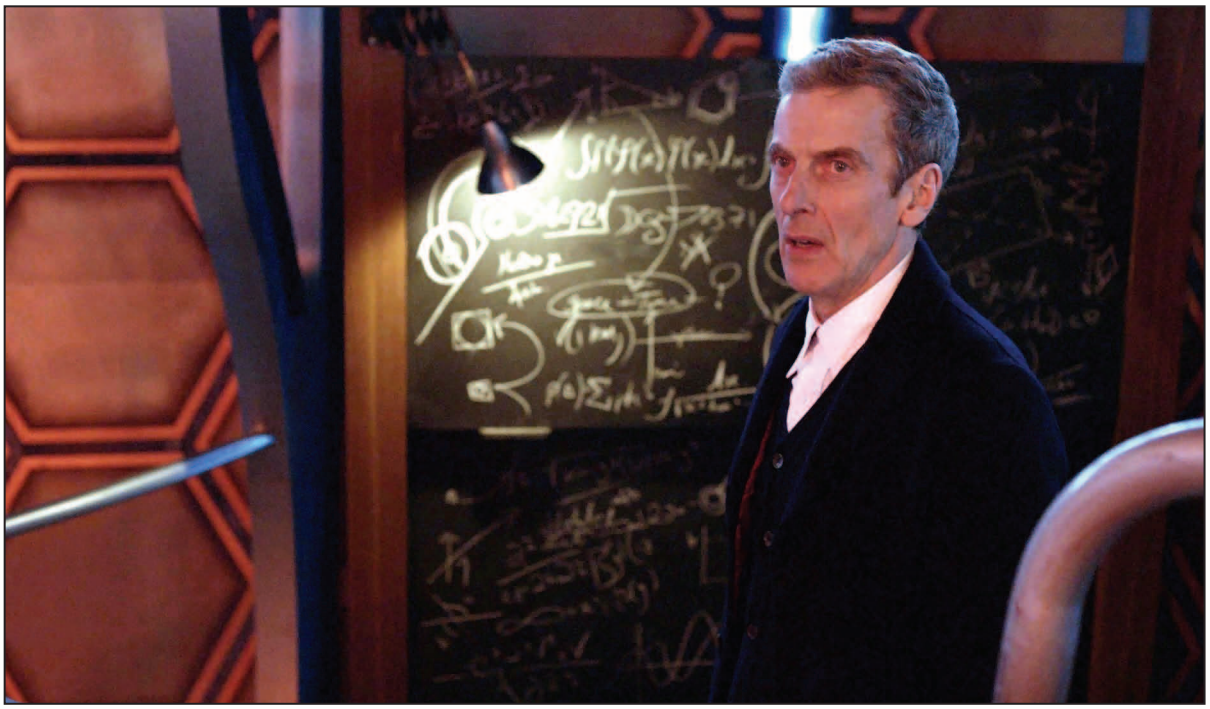
СОЗДАНИЯ БУРИ

ПРИЗРАКИ

В начале приключения Эвелин покинет церемонию, побежав за призраком своей матери – Белинды. Та выглядит как живая, но странно прозрачная, не может прикасаться в предметам и не издаёт звуков. В приключении могут появиться и другие признаки, имеющие те же отличия.

Происхождение призраков

Призраки – результат преломления времени, созданного Векторным ключом. Ключ хочет, чтобы его нашли и защитили люди, которым он сможет доверять. Когда он найдёт кого-то подходящего, то установит с эмпатические узы и попробует поговорить через подходящего призрака. У Ключа уже есть связи с Эвелин – он верно рассудил, что девочка будет готова защитить его. Призрак матери приведёт Эвелин к Ключу и предупредит об опасностях.



Кто может видеть призраков

Большинство местных жителей не видят призраков. К примеру, отец Эвелин не видит призрачную Белинду, как бы он того не хотел. Видеть эти порождения Векторного ключа могут персонажи, у которых есть хотя бы что-то одно из нижеперечисленного:

- Эмпатические узы с Ключом
- Черта *Вращение вселенной*
- Черта *Вихрь*

Новые призраки

Призраки появляются, когда Векторный ключ устанавливает эмпатические узы с человеком. Обладатель таких уз может видеть призрака – иногда мельком, порой – ясно. Призрак будет направлять человека туда, куда нужно идти, чтобы помочь защитить Ключ.

Когда персонаж впервые столкнётся с призраком, ведущий может просто сказать ему, что перед ним – призрак кого-то важного, но ныне покойного и спросить, кто это. Пусть игрок сам придумает это прямо сейчас, если захочет. Если у него не найдётся толковых идей, подскажите что-нибудь – любящий дедушка или бабушка обычно подходят.

Они настоящие?

Так это правда мёртвые люди, что преодолели границы пространства и времени? Или просто убедительные галлюцинации, вызванные Векторным ключом?

Истина неизвестна – технологии преломления времени до сих пор малоизучены. Если этот вопрос будет важен, его предстоит решить ведущему.

НЕТОПЫРИ БУРИ

Нетопыри бури, они же треллмарги, как из называют на родном Оптимосе, - это крылатые хищники размером примерно с человека, что способны летать даже под яростным дождём и свирепым ветром. Они чувствительны ко времени, потому что на Оптимосе охотятся на мелких, размером с кролика, зверьков, что, спасаясь от хищников, прыгают через время. Нетопыри – охотники-одиночки, что стараются избегать крупных врагов, вроде людей.

Персонаж, наделённый знаниями пространства и времени, может узнать нетопырей, а бросок *находчивости* + *знаний* (сложность 21) позволит ему вспомнить приведённые выше сведения. Эти существа явно далеко от дома и ведут себя очень странно!

Причина их странного поведения – психический паразит, что зовёт себя Буревестником. Именно он делает нетопырей свирепыми и гонит их искать Ключ в деревушке. Буревестник может даже говорить через одного из нетопырей, если захочет (обычно эти существа общаются лишь лаем и взвигами). Если Буревестника изгонят из разума нетопырей, те вернутся к своему обычному поведению и улетят домой через дыры во времени.

НЕТОПЫРЬ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	3	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	2
КООРДИНАЦИЯ	3	СИЛА	3
НАХОДЧИВОСТЬ	1	ХАРИЗМА	2

УМЕНИЯ

Атлетика 3, бой 2, выживание 1, уловки 2.

ЧЕРТЫ

Инопланетная внешность (Б): это отдалённо человекопообные существа, приметны крыльями, как у летучих мышей. Их головы и торсы похожи на собачьи (а точнее – как у бультерьеров), а мускулистые ноги оканчиваются когтистыми пальцами.

Инопланетные органы чувств: нетопыри могут чуять артронную энергию и устройства, вроде Векторного ключа. Их чутьё недостаточно сильно, чтобы привести прямо к Ключу, но позволяет постепенно подбираться все ближе и ближе...

Полёт (Б): нетопыри ловят ветер своими большими крыльями и могут летать с удивительной скоростью.

Природное оружие (М): острые когти на ногах позволяют нетопырям хватать и терзать жертв (2/5/7).

Пришелец

Раб: эти нетопыри порабощены психическим паразитом, известным как Буревестник.

Устойчивость (М): нетопыри отлично чувствуют себя во время бурь – и чем сильнее буря, тем лучше.

ОЧКИ ИСТОРИИ: 1

БУРЕВЕСТНИК

Буревестником называют психического паразита, что уже давно сделал Баттерли своими охотничьими угодьями. Он был здесь три года назад и почувствовал Векторный ключ. Тогда он начал его поиски и не оставил по сей день.

Буревестник и Спенсер

В ходе приключения Буревестник пребывает в доме чудака Спенсера. Его точка сосредоточения – неразовавшийся снаряд, что старик откопал одним холодным утром. Спенсер воздвиг вокруг снаряда целый алтарь в гостиной там, где у всех нормальных людей стоит телевизор.

Буревестник говорит со Спенсером, а тот случает и делает примерно то, что ему говорят (Спенсер верит, что общается с архангелом Михаилом). Следуя его приказам, Гэри выстроил психический резонатор из металлолома и другого хлама. Это устройство занимает больше половины его дома.

Буревестник и нетопыри

Во время прошлого шторма Буревестник столкнулся с нетопырями, попавшими сюда через разломы из иных миров. Именно нетопырей видел Спенсер – его болтовня о чудовищах имела под собой основания.

Буревестник знает, что Ключ рано или поздно устроит новый шторм, и подготовился. Он может вызвать нетопырей в любой миг.

Как только разыграется буря, ветер включит психический резонатор, и через портал хлынут нетопыри. Буревестник будет брать их под контроль, одного за другим, пока не наберёт целую армию. Он может:

• Видеть и слышать глазами и ушами любого нетопыря.

• Давать любому нетопырю простые приказы в духе «лети за тем человеком» или «уничтожь это здание».

• Вселиться в любого нетопыря, чтобы использовать его тело и даже говорить через его несовершенные голосовые связки.

Чего хочет Буревестник?

Буревестник хочет заполучить Векторный ключ и стать настоящим хроночудовищем, способным путешествовать сквозь Вихрь и разрушать стены времени. Если он сможет слить себя с Ключом, будет разрушено Баттерли, а возможно – и весь мир.

В начале приключения у Буревестника только один слуга – Гэри Спенсер. Он постоянно обыскивает побережье и окрестности деревни в поисках Ключа.

Когда начнётся буря, из неё появятся нетопыри, и Буревестник забудет про Спенсера. Нетопыри принимаются носиться по Баттерли, разрушая дома и другие здания в поисках Ключа – ради него Буревестник готов разрушить поселение до основания.

БУРЕВЕСТНИК

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	4	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	6
КООРДИНАЦИЯ	1	СИЛА	1
НАХОДЧИВОСТЬ	4	ХАРИЗМА	6

УМЕНИЯ

Знания 2, красноречие 2, ремесло 3, транспорт 2.

ЧЕРТЫ

Вихрь: Буревестник некогда странствовал во времени и не прочь вернуть себе эту возможность.

Одержимость: Буревестник может вселиться в любого нетопыря в любой миг. Захваченным телом придётся «управлять», как транспортом (бросками *координации* + *транспорта* разной сложности). Чтобы прекратить одержимость и вернуться в свой обычный облик Буревестнику требуется целый ход.

Особое (Энергетическое облако): зримое обличие Буревестника – это расплывчатое серебристое облако, сотканное из пульсирующих энергий. Оно может с некоторыми трудностями двигаться против ветра, а как следует сконцентрировавшись – воздействовать на материальные объекты.

Полёт: будучи энергетическим облаком, Буревестник может летать, как угодно.

Пришелец

Слабость (Б): у Буревестника есть точки сосредоточения – снаряд в доме Спенсера и разумы нетопырей. Его можно изгнать из разума, одолев в психическом поединке, а снаряд можно взорвать. Если сделано и то, и другое, Буревестник будет изгнан.

Экстрасенс

ТУ: 8 ОЧКИ ИСТОРИИ: 10

ВЕДЕНИЕ ИГРЫ

ПРАВИЛЬНЫЙ ТЕМП

Это довольно сложное приключение. В нём связаны события прошлого, загадочное инопланетное устройство, буря, чудовища, призраки и бестелесный враг. Игроки могут возиться с этим несколько вечеров. Впрочем, лучше пройти этот сюжет быстро. Во многих приключениях Доктора сложные обстоятельства разрешаются быстро и красочно.

Пусть ваша игра будет такой же. Очки истории позволяют игрокам обходить многие препятствия, так что используйте их, чтобы решать одни проблемы и переходить к следующим.

Одна из граней удовольствия для игроков в этом приключении – это видеть как разрозненные элементы (призраки, буря, нетопыри) собираются в единую картинку и одну проблему, так что не давайте сюжету провисать и двигайте его к кульминации.

КАК ВОВЛЕЧЬ ПЕРСОНАЖЕЙ

Чтобы поучаствовать в этом сценарии, персонажам достаточно оказаться в Баттерли, а там события сами втянут их в приключения. Если они уже изучали странные события в деревне, тем лучше. Есть немало причин, по которым ваши герои могут оказаться в этом прибрежном посёлке.

- Они здесь живут – Баттерли их дом.
- В прошлой буре погибли их родственники или друзья, и они приехали почтить их память на церемонии открытия памятника.
- Они – независимые исследователи, детективы или журналисты, изучающие странности бури, и посещение церемонии – часть их работы.
- У них есть другие дела в Баттерли, и на церемонии они оказались по чистому совпадению.
- Если у персонажей есть доступ к сложным технологиям, они могли засечь перепады энергии в этой области и взяться за расследование.
- Их привели сюда слухи о призраках, которых видели в деревне.
- Они прибыли из совершенно иного места и времени, просто провалившись в дыру в реальности и приземлились там, где приземлились.

Если персонажи ещё не знакомы или не работают вместе, они могут приехать в Баттерли независимо друг от друга, каждый по своей причине. Если персонажи – уже сложившаяся команда (как Доктор и его друзья), просто выберите один-два пункта из списка – недурно иметь, как «деловую» причину (вроде замеченных на сканах энергетических всплесков), так и личную (вроде родственников, погибших в буре) – так персонажи будут вовлечены сразу на нескольких уровнях.

Если герои не знают друг друга в начале приключения, им нужно будет встретиться и начать работать вместе по ходу дела. Векторный ключ – самый прямой способ сплотить героев.

ЦЕРЕМОНИЯ ОТКРЫТИЯ

Приключение начинается с церемонии открытия памятника. Многие, если не все, персонажи, будут на ней присутствовать. Со временем некоторые герои могут уйти, но большинство останется до самой бури.

Описание сцены

Сейчас осень, позднее утро. Почти вся деревня собралась у памятника – большого камня с медной табличкой, на которой выбиты имена погибших в той буре и её дата. Мемориал обращён к побережью, коварной Скале и открытому морю. Сегодня в небе много облаков и дует лёгкий бриз. Спросите персонажей, где они стоят (в первых рядах? Позади? Опоздали и только-только подходят?) и расскажите им, что происходит.

• Люси Торп будет вести поминальную службу. Она облачена в сутану и ждёт подобающего момента для начала, вежливо беседуя со стоящими рядом деревенскими.

• Марк Ковакс пришёл на церемонию со своей дочерью Эвелин. Они стоят близко к памятнику, и по Марку и молчаливой поддержке земляков ясно, что он кого-то потерял в той буре. Эвелин выглядит беспокойной и будто мыслями пребывает где-то ещё.

• Через толпу идёт миссис Миллидж, что раздаёт гвоздики все желающим и мягко улыбается. Почти все говорят ей «Спасибо, Мэр» и получают в ответ благодарную улыбку.

• Гэри Спенсер бродит по пляжу недалеко от памятника, не обращая внимания на церемонию и мемориал. Он водит туда-сюда металлоискателем, прислушивается к писку в наушниках и громко бубнит себе под нос: «Ничего, ничего, ничего...» Он явно досаждает собравшимся у памятника, но никто не пытается ничего ему сказать (впрочем, персонажам ничто не мешает это сделать).

• Шинейд Инглис держится позади. Ей явно интересно, о чем тут будут говорить, но судя по реакции собравшихся, она здесь не местная.

Церемония начинается

В ту же минуту, когда три года назад началась буря, Торп начинает службу. Они рада всем собравшимся и благодарит их за то, что они пришли.

«Три года назад на Баттерли обрушился страшный шторм и унёс много драгоценных жизней. Я прибыла сюда через год, когда боль утраты была ещё свежа. Все эти два года я бесконечно поражалась вашей взаимной поддержке и готовности, почтив прошлое, двигаться в будущее. Сегодня мы, преодолели новую веху и нашем пути и благословляем этот мемориал и память тех семерых, что погибли в буре».

Церемония продолжается поминовением всех семи жертв. Первым говорит Марк Ковакс, что кратко рассказывает о своей жене Белинде и её любви к морю и Баттерли.

Пока отец говорит, Эвелин отходит прочь от отца и смешивается с толпой, где ей явно спокойнее. Вскоре она вовсе ускользнёт с церемонии.

Вмешательство Спенсера

Как только Марк закончит говорить, перед ним внезапно появится Гэри Спенсер. Старик взбудоражен и кричит, позабыв даже снять наушники:

«Какой в этом смысл? Это не поможет! Это ничего не изменит! В небе чудовища! Какой в этом смысл? Никакого, никакого!»

Он продолжает кричать всё громче и громче, пока его не уведут прочь. Если никто из персонажей не позаботится об том, это сделает миссис Миллидж, что вытолкает его подальше, после чего Спенсер пойдёт домой.

Персонажи могут захотеть расспросить Спенсера, не дав ему уйти или пойдя вместе с ним. Когда разбушуется буря, старик запаникует и всеми силами будет требовать, чтобы его оставили в покое – он хочет вернуться домой и посоветоваться с Буревестником без чужих глаз.

Пропажа Эвелин

Когда Спенсера уведут, служба продолжится. Марк начнёт с беспокойством оглядываться. Он нигде не видит Эвелин! Персонаж, стоящий в задних рядах (или любой достаточно наблюдательный) мог видеть, как она ускользнула с церемонии и пропала где-то на узких улочках Баттерли. Персонажи могут последовать за девочкой или помочь отцу найти дочь.

• Эвелин ушла с церемонии потому что увидела призрак своей матери, зовущий за собой.

• Если персонажи не будут вмешиваться, одолеваемая любопытством девочка бесстрашно пойдёт вслед за призраком на скалистый берег к странному мерцающему устройству, что спрятано среди камней.

• Эвелин решит, что мама хотела, чтобы дочь нашла именно это, так что девочка подберёт находку и спрячет в рюкзачок. К тому мигу буря уже разгорится, так что домой попасть будет непросто.

Внезапный шторм

Ещё до окончания церемонии, облака неожиданно почернеют и зарядит дождь. Этого никто не ожидал – ни у кого даже нет зонта.

Поднимается ветер, и люди торопятся покинуть службу. Местные разбредаются по пабам, кафе и другим убежищам, откуда можно в сухости и тепле бросать на небо подозрительные взгляды. Такое уже бывало. Лишь два человека не ищут укрытия – это новички, что не застали прошлой бури.

• Первая – Люси Торп. Она решила остаться, чтобы довести церемонию до подобающего финала, и какой-то там ветер и дождь её не остановят. Но буря становится сильнее, чем Люси рассчитывала, а это грозит большими неприятностями.

• Вторая – аспирантка Шинейд Инглис. Восхищённая крепчающим ветром, она бросается к своей аппаратуре, чтобы убедиться, что она работают правильно. Многие люди видят это и кричат ей бежать в укрытие. Приборы Шинейд стоят на довольно опасных местах – например, на вершине утёса или шпиле церкви.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Начало этого приключения довольно прямолинейно – идёт церемония, вмешивается Спенсер, сбегает Эвелин, поднимается буря. Но после этого сюжет становится открытым.

Дело ведущего – позволить игрокам взять вожжи в свои руки и позволить разбираться в обстановке, как они захотят. Не забывайте подкидывать им опасности и затруднения, ведь Буревестник все ближе подбирается к вожделенной цели – Векторному ключу.

НЕПОСРЕДСТВЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ

Персонажи могут немедленно столкнуться со следующими трудностями:

• Марк в ужасе от пропажи своей дочери. Игроки могут помочь ему найти Эвелин или просто не дать сделать что-нибудь глупое – оба варианта хороши.

• Три человека явно нуждаются в помощи:

1. Люси, священник – её ещё не застиг шторм, и она близко к укрытию – ей помочь проще всего.

2. Шинейд, аспирантка – её буря тоже не застигла, но она вышла из укрытия и её будет непросто убедить вернуться туда.

3. Эвелин, маленькая девочка – последний раз её видели идущей вдоль скалистого берега, и если она ещё там, у неё серьёзные неприятности.

• Векторный ключ ищет новых пилотов, а найдя таковых, попытается поговорить с ними через призраков; часть персонажей может мельком увидеть привидений среди дождя и порывов ветра.

• Странное поведение Спенсера стоит того, чтобы заняться им немедленно, и персонажи могут это сделать, если заинтересуются. Сейчас Спенсер – слуга Буревестника, но вскоре тот бросит старого чудака, отчего Гэри будет сбит с толку и может оказаться полезным союзником.

• Сама буря очень необычна, и некоторые персонажи могут попытаться понять, что с ней не так (см. раздел **«Тайны бури»**).

• Некоторые персонажи могут захотеть просто найти укрытие, чтобы спрятаться от бури. Неплохое решение, но помните, что ни одно укрытие не вечно. В любое убежище рано или поздно ворвётся один или два нетопыря, что примутся рвать людей на части, привлекая тем самым сородичей.

Применение миссис Миллидж

Миссис Миллидж не привязана ни к одной из проблем. Это очень назойливая и вездесущая дама, что может оказаться почти где угодно. Если окажется, что вы не уверены, что делать дальше, пусть к персонажам подойдёт миссис Миллидж и примётся отчитывать их за что-то, после чего на ней нападёт нетопырь и попытается утащить.

ТАЙНЫ БУРИ

Персонажи могут использовать свои умения, очки истории, звуковую отвёртку и другие способы, чтобы понять, что с бурей что-то не так. Поделитесь с игроками сведениями, когда это будет уместно – приключение пойдёт лучше, если они будут это знать. Если ни у кого из героев нет ни умений, ни *приборов*, им может помочь Шинейд Инглис, которая поймёт всё достаточно быстро.

• Буря началась слишком быстро, чтобы быть обычным погодным явлением.

• Центр бури приходится на деревню. Буря не движется, лишь расширяется.

• Буря постепенно становится всё свирепее и явно не собирается утихать.

• Ярость бури возрастает всё больше и больше. Если так продолжится дальше, она сметёт здесь всё до самого горизонта.

• С точки зрения метеорологии, эта буря – просто абсурд. Ветры дуют в разных направлениях, без всяких причин возникают и пропадают воздушные карманы. Как будто сотни труб закачивают в шторм кинетическую энергию.

• Если эти метафорические «трубы» перекрыть, буря утихнет. Но как это сделать? Быть может тот, кто их открыл, сможет и перекрыть?

НЕТОПЫРИ НА ОХОТЕ

Пока буря усиливается, нетопыри рыщут по деревне в поисках Ключа. Они выбивают окна, срывают крышы, лазают по подвалам и убивают людей, которых встретят. Чудовища напали на запах Ключа, но снова его потеряли. Они не остановятся и не бросят свою охоту.

Нетопыри представляют собой постоянный источник опасности для персонажей. Если свистопляска вокруг героев улеглась или они почувствовали себя в безопасности, пусть рядом окажется рой свирепых нетопырей.

По ходу приключения нетопыри будут сжимать кольцо вокруг Векторного ключа и защищающих его персонажей. Когда дело дойдёт до прямого противостояния, Буревестник заговорит с ними через одного из нетопырей и потребует Ключ.

ГДЕ КЛЮЧ?

Если персонажи помогли Эвелин, они могут заметить Ключ в её рюкзачке – это самый простой способ обнаружить его! Также они могут узнать об устройстве, поговорив со Спенсером, с Буревестником или благодаря сканерам ТАРДИС – это лишь самые очевидные способы. Узнав о Ключе, персонажи будут искать его – вот несколько способов:

• Пойти за дружелюбным призраком. Призраки хотят, чтобы хорошие люди защитили Векторный ключ.

• Использовать какой-нибудь фантастический детектор! Звуковая отвёртка, если её правильно настроить, может привести героев к Ключу, но вместо неё можно использовать какой-нибудь *прибор*, собранный из хлама.

• Персонажу может просто повезти, он может пережить озарение или установить психическую связь с Ключом – за счёт очков истории возможно всё.

КАК ПРЕКРАТИТЬ БУРЮ

Как только Векторный ключ окажется в руках персонажей, они смогут прекратить бурю с его помощью. Ключ можно починить и механически, но лучше всего войти с ним в эмпатическую связь. Любой, установивший психический узы и держащий Ключ, может потратить немного времени и почувствует следующее:

• Ключ чувствует мысли местных жителей о смертях и потерях, и толкует это как предупреждение об опасности.

• Ключ вызвал эту бурю в безумной попытке убежать в иное место и время.

• Если паника Ключа прекратится, буря утихнет.

У игроков могут быть свои идеи насчёт того, как лучше всего прекратить бурю. Вот несколько способов:

• Рассказать Ключу про памятник и объяснить, что это такое.

• Убедить Ключ установить узы с Марком, чтобы тот мог увидеть призрак своей жены, а Ключ – понять его скорбь.

• Уговорить Эвелин рассказать отцу о своих страхах, чтобы Ключ мог почувствовать её облегчение.

• Отключить хроноустройства Ключа, чтобы он не смог пробивать дыры во времени.

• Починить Ключ, чтобы он мог сбежать, как сам хочет.

• И так далее. Очки истории откроют вам немало путей справиться с бурей.

Когда персонажи пытаются прекратить бурю, вы можете потребовать бросок (например, *находчивости + технологий*, чтобы починить Ключ, или *харизмы + красноречия*, чтобы убедить Эвелин рассказать о страхах отцу). Впрочем, если решение игроков выглядит здраво, можно обойтись и без броска.

Если игроки провалили бросок, вам предстоит решить, что произойдёт. Этот путь закрыт навсегда? Быть может, для успеха чего-то не хватает? Быть может, решение было верным, но исправило всё не мгновенно, и героям нужно выжить ещё несколько раундов?

Помните, что умелые и запасливые герои (например, Доктор со своей ТАРДИС) могут попытаться прекратить бурю без участия ключа – например, «вручную» штопая дыры, что он пробивает в Вихрь. Это совершенно нормально!

Помните, что такой способ не избавит вас от нетопырей и Буревестника. С ними придётся разбираться отдельно.

ПОБЕДА НАД НЕТОПЫРЯМИ

Нетопыри – важная и сложная проблема, но достаточно находчивые и запасливые герои с несколькими очками истории в рукаве смогут придумать изобретательный план и избавиться от них. Например:

• Перенапрячь бурю энергиями, чтобы их убило молниями.

• Расширить дыры во времени насколько, чтобы их засосало туда.

• Расстрелять их из оружия, что принесла буря.

• Отманить их следами артронной энергии.

Самый же простой способ справится с нетопырями – победить Буревестника. Когда с ним будет покончено, нетопыри вернутся к своему нормальному поведению и вернутся домой, благодаря своему хроночутью.

ПОБЕДА НАД БУРЕВЕСТНИКОМ

У Буревестника есть две точки сосредоточения, и чтобы изгнать его из Баттерли, придётся разобраться с обеими.

Во-первых, эманации исходят из неразорвавшегося снаряда в гостиной Спенсера. Если его взорвать, точка будет уничтожена. Если Буревестник потеряет нетопырей, он вернётся в снаряд, чтобы выиграть время и выждать удобной возможности.

Во-вторых, Буревестник существует в разумах нетопырей. Если изгнать их из этой реальности, они заберут Буревестника с собой.

Сделать это будет нелегко. Буревестника можно выбросить из разума нетопырей, одолев его в психическом поединке (см. ниже). Любой персонаж, связанный с Векторным ключом, может осознать это, да и Спенсер может это понять (своим собственным необычным способом) и рассказать персонажам.

Психический поединок

Чтобы вышибить Буревестника из нетопырей, нужно одолеть его в яростном ментальном противостоянии. Возможно, группе персонажей нужно будет работать сообща, чтобы вообще представлять угрозу Буревестнику! Психические узы с Векторным ключом позволяет даже не имеющим экстрасенсорных способностей героям участвовать в битве.

• Битва отыгрывается состязательными бросками *решительности + харизмы*.

• Если с одной стороны участвует несколько персонажей, бросок делает только один – лидер. Каждый помощник предоставляет ему бонус +2.

• Победитель в броске причиняет урон психическим характеристикам противника (урон, нанесённый группе, делится между всеми участниками поровну).

• Урон равен *решительности* лидера.

• Если *решительность* и *харизма* Буревестника упадут до нуля, он будет побеждён и покинет тело нетопыря.

• Если *решительность* и *харизма* всех персонажей игроков упадут до нуля, они будут побеждены, а Буревестник завладеет Векторным ключом!

Описывайте поединок как спор – Буревестник пытается убедить противников, что мир – это суровое и жестокое место, полное боли, и подчиниться его воле – единственный способ обрести свободу от ужасных переживаний, чувства потери и разбитого сердца. В ответ персонажи могут приводить любые доводы. Само собой, самое время потратить все очки истории, что у них ещё остались.

Персонажи могут получить и иные бонусы – например, если битва проходит рядом с памятником, они получают бонус +2, поскольку мемориал несёт в себе психический заряд после церемонии.

Особенно веские аргументы персонажей сами по себе заслуживают бонуса – решать ведущему.

ЕСЛИ БУРЕВЕСТНИК ПОБЕДИТ

Если враг сумеет завладеть Векторным ключом, персонажи потеряют сознание во вспышке света. Очнувшись, они обнаружат, что Баттерли полуразрушен, а буря утихла. От нетопырей и Буревестника не осталось ни следа.

Через несколько дней у всех персонажей начнутся ночные кошмары, в которых Буревестник сеет хаос в иных местах и эпохах. Они почувствуют великую ответственность, и в этот миг со всеми свяжется Эвелин. Она расскажет, что Векторный ключ вложил в её голову уравнение времени, которое позволяет её открывать двери в континууме. Если они хотят спасти Ключ и остановить Буревестника, она может показать им путь...

ДЛИТЕЛЬНАЯ КАМПАНИЯ

Это приключение легко позволяет начать целую кампанию.

• Пережитые события и психические узы с Векторным ключом объединят персонажей (что могут быть самыми разными и никак не связанными людьми).

• Ключ позволяет героям путешествовать сквозь пространство и время – и в зависимости от типа кампании, он может был как управляемым, так и нет.

• Баттерли может стать штаб-квартирой персонажей. Векторный ключ сам будет возвращаться сюда, а в деревне могут быть и свои тайны.

• Буревестник может стать постоянным врагом, что будет создавать проблемы персонажам

ПОЧЕМУ БАТТЕРЛИ?

Почему же изо всех мест во вселенной, Векторный ключ попал в эту прибрежную деревушку на Земле? Ответ на этот вопрос может привести к нескольким приключением или начать целую кампанию. Вот несколько вариантов:

• Здесь побывал Повелитель времени, сбежавший с Войны Времени, и Ключ просто пошёл по натоптанной тропе. Но где теперь этот Повелитель времени и кто он? Почему он или она прибыли именно сюда?

• Церковь Баттерли живая. Благой разум, кроющийся в её камнях, предложил Векторному ключу убежище.

• Этому нет никаких причин. Это просто случайность, а тот, кто попытается искать закономерность в хаосе, обречён потерять рассудок.

• Векторный ключ прибыл сюда по следу другого галлифрейского устройства. В самой глубокой части бухты на дне лежит синяя полицейская будка, что сияет в темноте. Это ТАРДИС, которая покоится здесь уже столетиями – но где же Доктор? Быть может, он пойман в прошлом, и ему нужна помощь?

• Баттерли – временной нексус. Эвелин сыграет важную роль в истории – от неё будет зависеть судьба целых миров. Векторный ключ не мог воспротивиться временной энергии и полетел в Баттерли как мотылёк на огонь.

КТО ТАКОЙ БУРЕВЕСТНИК?

Буревестник может стать постоянным врагом и большой загадкой. Его истинное происхождение и природа намеренно оставлены неясными, чтобы ведущий мог развить его, как угодно. Вот несколько идей:

• Это Мастер, пойманный между регенерациями и строящий козни.

• Это другой Повелитель времени, сбежавший с Войны Времени и ныне лишённый тела.

• Это будущее воплощение одного из персонажей игроков или их всех.

• Это осколок Великого разума.

• Это совершенно независимая сущность, злой дух, вроде Мары или Малуса.

• При каждой новой встрече с Буревестником, его возможности и обстоятельства могут меняться, чтобы игроки никогда не были уверены в том, кто он и на что способен.

КТО СОЗДАЛ ВЕКТОРНЫЙ КЛЮЧ?

Персонажи, осматривающие Векторный ключ, могут случайно запустить голографическое сообщение. Три фигуры, одетые в рабочие костюмы с галлифрейскими знаками, говорят в приёмник:

«Из-за войны мы заперты здесь и больше не можем этого выносить. Мы попытаемся сбежать. Если у нас не получится, знайте – наши враги тоже попытаются пробиться через хронозамок. Их боевые машины поглотят вашу реальность. Кто бы ни получил это сообщение, пожалуйста, остановите их, или всё это будет напрасно...»

ВСЕВИДЯЩИЕ ОЧИ

Это приключение начинается с того, что персонажи приходят в себя в опасной и непонятной ситуации, совершенно не представляя, как они здесь оказались. Когда герои попытаются сбежать, приключение предложит им череду заготовленных сцен, что приведут к кульминационному столкновению с очень опасным врагом.

Лучше всего **«Всевидящие очи»** подходят для групп из Доктора и одного-двух спутников, но его можно приспособить для любой команды хронопутешественников. Для простоты предполагается, что ваши герои странствуют по вселенной в ТАРДИС. Если это не так, просто исключите упоминание ТАРДИС из последней сцены и замените её на что-то подходящее.

Приключение содержит немало примеров того, до чего могут додуматься игроки, и что может сказать в ответ ведущий. Если ваши игроки где-то застрянут, поделитесь с ними намеками.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Приключение присходит на борту КК «Мария Анна Лавуазье», корабля с экипажем людей и заводных роботов. Энергия времени из квантового двигателя судна привлекла внимание плачущих ангелов, что захватили корабль, истребили людей и выбросили «Марию Анну» назад во времени, чтобы поглотить её потенциальную энергию времени, но судно начало разваливаться на куски.

Чтобы отремонтировать «Марию Анну», заводные роботы принялись похищать из других эпох детей и учить их, дабы их мозги могли в будущем стать частью компьютерной системы корабля.

Перечисленные ниже сведения можно извлечь из бортового компьютера, узнать от солдата, от заводного робота или из другого уместного источника.

Что именно произошло?

Итак, вот последовательность событий:

1. Энергия времени из корабля привлекла ангелов.
2. Ангелы истребили всех людей на борту и выбросили корабль назад во времени, чтобы поглотить его потенциальную энергию.
3. Первый скачок во времени повредил бортовой компьютер. Каждый следующий усугублял сбои.
4. Ангелы приказали роботам исправить неполадки.
5. Исполняя приказ, роботы начали красть подростков через временные окна.

ГЛАВА ВОСЬМАЯ
ВСЕ ВРЕМЯ И ПРОСТРАНСТВО ЖДУТ ТЕБЯ - НЕ ВЗДУМАЙ СПОРИТЬ

6. Похищенных учили, передавая знания, необходимые будущим частям компьютера.
7. Персонажи прибыли на корабль (см. ниже) бессознательными и в роли объектов для учебного вскрытия. С этого и начинается приключение.

Чего хотят плачущие ангелы?
Они хотят починить корабль, чтобы его можно было и дальше выбрасывать назад во времени и питаться его энергией.

Что это за корабль?
КК «Мария Анна Лавуазье», многоцелевой фрахтовик, что совершил несколько рейсов между человеческими колониями, но был захвачен ангелами. Он не предназначен для путешествий во времени! Его двигатель годится лишь для перемещений быстрее скорости света, а ангелы используют его неправильно!

В чём смысл этой «школы»?
Учеников готовят стать частью управляющей и информационной систем корабля, и заводные роботы решили, что лучше всего учить их так, как это делают в школах.

Как персонажи здесь оказались?
ТАРДИС затянули возмущения, вызванные опасным падением корабля во времени. Машина выбросила своих пассажиров и начала перенастройку. Герои потеряли сознание. В таком виде их нашли заводные роботы и нашли им применение в виде подопытных.

Почему в первой сцене персонажи выглядят как ящерицы?
Заводные роботы решили, что дети не захотят вскрывать людей, потому навели такую иллюзию.

Зачем вообще вскрывать персонажей?
Заводные роботы считают человеческое тело ценным источником запчастей для корабля. Это их известная особенность.

Почему окно открыли в Лондон начала XXI века?
Окно открыто туда, куда ожидается следующий хроноскачок корабля. Сейчас судно находится в конце XXI века. Ещё один скачок приведёт его в небо над Лондоном начала XXI века, и ничего хорошего это не сулит.

В ОЖИДАНИИ ВСКРЫТИЯ

Начните приключение со слов *«Вы открываете глаза»*. Затем опишите, что персонажи видят, слышат и чувствуют. Пройдитесь по перечисленным ниже пунктам и убедитесь, что игроки поняли ситуацию..

- Вы лежите на спинах, вокруг ваших запястий и лодыжек – прочные кожаные петли.
- Примерно в двух пядях над вашим лицом вы видите прозрачную крышку, как будто из оргстекла. На самом деле, такова не только крышка – вся капсула, в которой вы находитесь, сделана из этого прозрачного материала.
- На крышке капсулы изнутри установлена небольшая металлическая штуковина, размером с карандаш. Её наконечник направлен прямо вам в живот.
- Снаружи видно нечто похожее на учебный класс. Здесь две дюжины детей четырнадцати-пятнадцати лет, что сидят за партами и смотрят на вас. Они носят школьную форму – такую часто можно увидеть во многих лондонских школах.
- Рядом с капсулой, в которой заперты вы, есть ещё одна (или несколько). Она выглядит в точности как ваша, с той разницей, что внутри заперта странная рогатая рептилия, что пытается вырваться из пут.

• Есть и учитель весьма карикатурного вида – высокий, суровый человек с чёрной мантии и шапочке. Он держит в руках трость и что-то говорит, но вам не разобрать слов. Он пишет на доске: «Козлозавры: тупые животные, не чувствуют боли». Затем: «Тема урока: вскрытие козлозавра, извлечение трёх важных внутренних органов».

УРОК АНАТОМИИ

Со смехом, шутками и взаимными оскорблениями ученики собираются вокруг капсул. Заводилы встают за джойстики, что расположены на капсулах. Когда они водят ими, лазерные скальпели (те трубки, размером с карандаши напротив ваших животов) начинают дрожать и нагреваться.

Итак, персонажи заперты и связаны внутри ящиков и предназначены стать учебными пособиями.

• Ученики не видят, что собираются вскрывать людей – капсулы снабжены фильтрами восприятия, что заставляют героев выглядеть «козлозаврами». Если персонажи как-то выключат фильтры, ученики будут потрясены и не станут продолжать вскрытие.

• Капсулы звуконепроницаемы.

• У персонажей могут быть при себе полезные вещи (вроде звуковой отвёртки!), но они не могут дотянуться до них руками.

Побег!

Персонажи должны придумать способ избежать вскрытия! Но как? Чётко определённого способа побега нет. Когда игроки будут перебирать варианты, не забудьте напомнить им про очки истории, которые можно применить, чтобы подправить ситуацию.

Когда игроки будут пробовать разные способы, вам предстоит назначать им сложность. Не делайте побег излишне трудным – заводные роботы не ожидали, что пленники проснутся до того, как начнётся вскрытие!

Вот несколько идей:

• «Звуковая отвёртка у меня в кармане, и сейчас я попробую дотянуться до неё кончиками пальцев!» (нужно потратить очко истории и сделать бросок *координации* + *уловок* против сложности 9).

• «Я попытаюсь разбить стекло головой!» (бросок *силы* + *атлетики*. Чтобы разбить стекло, понадобиться побить сложность 18, но результат ниже полного успеха сломает голографическое поле, и ученики увидят людей вместо козлозавров).

• «Да это же обычные медицинские оковы, я помню такие по интернатуре в Марсианском госпитале! Я дам им голосовую команду на открытие!» (нужно потратить очко истории и бросить *находчивость* + *медицину* против сложности 15).

• «Я вывернусь из оков!» (*координация* + *уловки* против сложности 18, но не самый удачный результат позволит освободить одну руку или ногу).

• «Я сделаю очень глубокий вдох, а потом очень, очень сильно дуну на лазер, чтобы его снесло в бок, и он пробил в стене капсулы дыру» (Это... вероятно потребует нескольких очков истории).

Ослеплены!

Персонажей поджидает ещё один неприятный сюрприз. Выбравшись из ящиков, они почувствуют что-то странное после первого же боевого раунда. После двух раундов на свободе их глаза начнут слезиться. После третьего раунда на свободе они ослепнут!

• В воздухе распыляют консервирующий химикат. Это он так влияет на глаза.

• Все ученики ежедневно прививаются. «О, вы не получили укол сегодня утром? Это какой-то нанохимикат в воздухе, что поддерживает чистоту, но вам нужно делать уколы, а то ослепнете!» Ослепшим персонажам понадобится помощь учеников.

УЧИТЕЛЬ

«Я сам проведу вскрытие! Сядьте все! Любой, кто не послушается, будет исключён!»

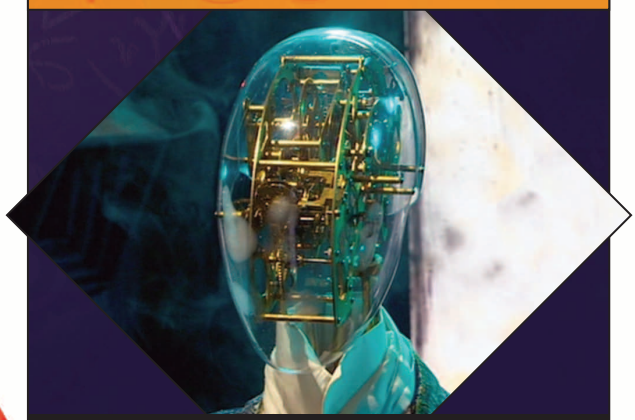
Учитель явно намерен провести вскрытие. Угроза исключения заставляет большинство учеников вернуться за парты, но несколько отважно остаются у капсул и громко спорят с предподавателем, убеждая его отступиться.

ИДЕИ ДЛЯ "И..." И "НО..."

• ...В ходе схватки с учителя срывают чёрную мантию, под которой оказываются заводные механизмы!

• ...Ученик преграждает путь учителю, но тот оглушает его в выбрасывает в камеру исключения!

ЗАВОДНОЙ УЧИТЕЛЬ



ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	2	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	4
КООРДИНАЦИЯ	2	СИЛА	5
НАХОДЧИВОСТЬ	2	ХАРИЗМА	2

УМЕНИЯ

Бой 1, меткость 1, наука 3, технологии 5, транспорт 1.

ЧЕРТЫ

Педант: заводные учителя строго следуют своей программе и требуют того же от учеников.
Природное оружие (Трость): заводные учителя носят трости, что поражают врагов парализующими разрядами (2/0/0).
Робот
Сеть: все заводные учителя могут общаться друг с другом на расстоянии.
Слабость: заводные учителя связаны с центральным узлом, что находится на корабле, и отключатся, если он будет уничтожен.

ТУ: 8

ОЧКИ ИСТОРИИ: 1

ЧТО ВОКРУГ?

Когда будет возможность, персонажи могут осмотреть класс. Тут много парт и остатки капсул для вскрытия. Есть три выхода – в камеру исключения (ученики явно её боятся), в общежитие и в остальную часть школы.

Разбитые капсулы

Персонажи могут снять фильтры восприятия с капсул и забрать с собой (малый *прибор* с чертой *Метаморф*). Также они могут прихватить лазерные скальпели – довольно полезная штука, может пригодится (малый *прибор* с чертой *Сварка*).

• «Я хочу применить лазерный скальпель как оружие!» (потратив очко истории, вы сможете одну сцену безопасно применять его как оружие, что наносит 3/6/9 единиц урона).

Камера исключения

Здесь есть только шлюз, ведущий в холодный, беспощадный космос. Если ученика «исключают», учитель выбрасывает его в эту комнату, запирает дверь и удалённо открывает шлюз. Никто из исключённых не возвращался.

• «Я хочу вернутся после исключения!» (потребуется потратить несколько очков истории и придумать что-нибудь умное!)

Общежитие

Это один длинный зал, что занавесом разделен на половины для мальчиков и девочек. В дальнем конце видны ванные комнаты. Других выходов не видно, нет даже окон.

Маленькие, скучные кровати, почти никаких личных вещей. К каждой кровати подсоединена гарнитура, что стирает воспоминания спящего.

• «Я попытаюсь обратить полярность в гарнитурах, чтобы они востанавливали воспоминания, а не удаляли!» (нужно потратить очко истории и пройти бросок *находчивости* + *технологий* против сложности 15. Ученики вспомнят, что их похитили и осознают, что все их уроки были посвящены применению человеческих органов в роли запчастей).

УЧЕНИКИ

Когда учитель будет выключен, персонажей окружат заинтересованные, взбудораженные ученики. Терпеливо (или хорошим учительским голосом) сообщите игрокам следующие сведения:

• Ученики не знают, где находятся – им известно только, что это «школа».

• Никто из них не удивлён тому, что учитель оказался роботом: «Звучит логично, если подумать».

• «Нашу память стирают каждое утро. Это помогает сосредоточиться на новом материале. А старые воспоминания возвращаются за ночь!»

• Ребята не знают, что ещё есть в школе. Им знакомы только их классная комната, общежитие да коридор, который они видели мельком.

Двое храбрых учеников вызываются помочь:

• **Кэрол:** очень энергичная девочка, что задает много вопросов и не слишком прислушивается к ответам.

• **Элвис:** он немного заикается и произносит слова нараспев, чтобы справиться с этим.

КЭРОЛ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	3	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	3
КООРДИНАЦИЯ	2	СИЛА	2
НАХОДЧИВОСТЬ	2	ХАРИЗМА	3

УМЕНИЯ
Медицина 2 (хирургия 4), наука 3 (физика 5), технология 2, транспорт 2. (Кэрол не подозревает о своих навыках).

ЧЕРТЫ
Амнезия (М)
Крик!: у Кэрол очень хорошие лёгкие.
Само очарование: когда ей что-то нужно, Кэрол прямо-таки излучает милоту.

ТУ: 4
ОЧКИ ИСТОРИИ: 3

ЭЛВИС

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	2	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	2
КООРДИНАЦИЯ	3	СИЛА	3
НАХОДЧИВОСТЬ	2	ХАРИЗМА	3

УМЕНИЯ
Медицина 2 (хирургия 4), наука 2 (физика 4), технология 3, транспорт 2 (Элвис не подозревает о своих навыках).

ЧЕРТЫ
Амнезия (М)
Заметный: Элвис иногда заикается.
Чувство направления: он хорошо понимает, куда идёт.

ТУ: 4
ОЧКИ ИСТОРИИ: 3

ЕСЛИ НЕДОУЧКА ВЕДЕТ СЛЕПОГО...

«Тут полно патрулей – мы видели через окна. Пойдём!» Персонажей проведут к дверям в коридор. «Кажется, никого. Должно быть безопасно!»

Персонажи прибывают в машинное отделение № 1. Они не могут оставаться здесь – двигатели скоро перегрузятся и зальют помещение раскалённой плазмой. Они не могут и вернуться назад по тому пути, которым пришли сюда – там поджидает целый взвод смертоносных учителей. Им предстоит найти способ пройти через машинное отделение насквозь и покинуть его через другой выход.

ЧТО В ПОМЕЩЕНИИ?
Здесь очень жарко и шумно, всё вокруг липкое, с персонажей градом катится пот, и повсюду звучит рёв и стук механизмов. Ученики могут видеть и описывают персонажам следующее:

• Комната просторная и с высокими потолками.
• Здесь стоят большие баки с чем-то ярко-оранжевым и кипящим.
• Развешанные повсюду знаки «Машинное отделение # 1» (номер дети читают как «хэштег один»).
• В стене есть большое окно, закрытое металлом.
• Компьютерный экран с ярко-красным сообщением.
• Единственный выход на самом верху. Лестницы и ступени, что ведут туда, повреждены.

В баках кипит сверхперегретая плазма, нужная для работы двигателя. Любому персонажу с ТУ 7+, прошедшему бросок *находчивости* + *знаний* или *транспорта* против сложности 12, очевидно, что это корабельные двигатели искривления.

ОКНО
У окна легко можно обнаружить переключатель, что позволит убрать металлическую «штору» и увидеть за ним открытый космос! («Мисс! Мы в космосе!»). Видно Землю и Луну, но Солнце сейчас на другой стороне. Больше из окна ничего не увидеть, даже если прижаться к нему лицом (оба ученика попробуют).

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ НА ЭКРАНЕ
«Тут написано просто «Внимание! Внимание! Внимание!». Скукота». С этого терминала можно получить доступ к некоторым корабельным системам. У экрана есть и клавиатура, но компьютер может принимать голосовые команды. Если персонажи и ученики смогут воспользоваться компьютером, они кое-что узнают.

Каждый раунд работы с терминалом бросайте *находчивость* + *технологии* против сложности 12. За каждый уровень успеха герои узнают один из перечисленных ниже фактов или что-то разнозначное.

Большая часть информации будет недоступна (например, при неудачных бросках) – компьютер будет отвечать, что директива из машинного отделения № 2 заблокировала доступ.

- Предупреждение на экране: все корабельные системы в аварийном состоянии, перегрузка двигателя неизбежна. Ремонтные команды продолжают работать, но со всем не справляются.
- Машинное отделение № 1 – то есть, то, где сейчас находятся персонажи! – вскоре будет залито раскалённой плазмой. Уже не в первый раз, к слову. «Точно, стены тут снизу немного подплавлены».
- Машинное отделение № 1 (где установлены обычные двигатели) связано с машинным отделением №2, где установлены хронодвигатели («Машины времени? Круто!»).
- Поменять состав корабельной атмосферы с этого терминала нельзя.
- ТАРДИС перемещена в машинное отделение № 2.
- Подробно изложенная образовательная программа «школы»: сложная физика, инженерное дело, анатомия и ничего больше.
- Схемы палуб. Видно, что на корабле есть всего одна классная комната, а комната исключения подписана как «шлюз».
- Почему воспоминания учеников регулярно стираются и откуда эти ученики взялись – непонятно.

ПОБЕГ ИЗ МАШИННОГО ОТДЕЛЕНИЯ

Выбраться отсюда будет непросто («Да вы сумасшедшие, если думаете, что я туда полезу!»). Во-первых, кто-то должен вскарабкаться по подплавившейся, шаткой лестнице и спустить эвакуационную лесенку (*сила* + *атлетика* против сложности 15 для зрячего, 18 – для слепого, которому помогают подсказками, 21 – для просто слепого).

По спущенной эвакуационной лестнице остальные смогут подняться вверх без проблем. Тем не менее, по пути к выходу всем придётся перепрыгнуть пропасть (бросок *координации* + *атлетики* со сложностью 15/18/21 для первопроходца и 12/15/18 для остальных).

- «Я хочу посмотреть, нет ли способа облегчить подъём» (нужно потратить очко истории и бросить *внимательность* + *находчивость* против 12 – каждая ступень успеха снижает сложность подъёма на шаг, а провал – увеличивает).
- «Я хочу сделать из подъема физическую задачу – пусть ученики рассчитают, как из нас сделать человеческую катапульту, чтобы безопасно забросить одного человека вверх!» (нужно потратить три очка истории, а каждому катапультированному – совершить бросок *координации* + *решительности* против 12, чтобы безболезненно приземлиться).

ИДЕИ ДЛЯ "И..." И "НО..."

- Кусок подплавленного металла отрывается, падает на учителя (см. ниже) и разбивает его. Один герой не может стать целью врага в этом раунде, ведь врагов стало на одного меньше!

- Кусок подплавленного металла отрывается, отчего взобраться наверх становится труднее. Сложность бросков возрастает на один уровень!

СТАВКИ ПОВЫШАЮТСЯ!

Учителя

«Вы что, прогуливаете занятия, дети? Откройте эту дверь, иначе больше шестёрки не получите!» Как только персонажи проведут в машинном отделении № 1 два раунда, в двери начнут колотить заводные учителя. Когда пройдут четыре раунда, учителя ворвутся внуть, потрясая тростями. Роботы не умеют лазать, так что если персонажи заберутся наверх, то в пятом раунде учителя будут стоять внизу и требовать спуститься.

Если персонажи откажутся, учителя начнут обстреливать их энергоразрядами из тростей. В шестом раунде они стреляют в половину персонажей, а седьмом – во вторую половину. Если кто-то был оглушён и упал сниз, его унесут на исключение. В восьмом раунде учителя внезапно и молча уйдут – двигатель близок к перегрузке.

Как спасти персонажа от исключения

Поймав персонажа, учителя потащат его к шлюзу и выбросят в космос. Игрокам придётся хорошо подумать, как спасти товарища:

- «С терминала я удалённо открою замок на ящике в камере исключения – там лежит аварийный скафандр!» (нужно потратить очко истории).

- «Я перепрограммирую одного заводного учителя убедить остальных, что плохое поведение ученика – вина учителя, и им нужно исключить себя самих!» (*харизма* + *технологии* против сложности 21 – возможно, такой бросок потребует траты очков истории.

• «Я найду воздуховод, что приведёт меня прямо в класс, так что я смогу спасти его!» (нужно потратить очко истории и отыграть всё в отдельной сцене).

Перегрузка двигателя
Когда персонажи прибывают, двигатели уже перегружены. Плазма вскипает всё сильнее и сильнее! К концу восьмого раунда, двигатели переполнятся и пол помещения зальёт плазма, сулящая мгновенную смерть тому, кто (или что) в неё угодит.

К концу десятого раунда плазма поднимется до уровня дверей и там остановится.

• «Я смогу добраться до выхода, балансируя на плавящемся корпусе заводного учителя!» (понадобится потратить два, а может быть три очка истории).

ТЕБЯ НЕ ЖАЛКО

«Где это мы? Я ничего не вижу, тут очень мало света, и все лампочки моргают!»

Выход из машинного отделения приводит персонажей к другим опасностям. Здесь в тенях прячется плачущий ангел, а единственный выход отсюда заперт. Помощь уже на подходе, нужно лишь продержаться...

ЧТО В ПОМЕЩЕНИИ?

Здесь прохладно и веееет свежий ветерок. Каждый шаг отдаётся эхом на металлическом полу. Ученики опишут то, что увидят:

• Коридор широк и разделён на три части рядами квадратных колонн.

• В средней части горит свет, но остальные покрыты тьмой.

• Но даже этот свет всё время моргает («Как на дискотеке!»)

• Посередине кто-то есть. Кажется, похож на человека.

• В дальнем конце помещения есть дверь – прямо за той похожей на человека фигурой.

Вот ещё несколько примечательных деталей:

• Квадратные колонны сделаны из того же прозрачного пластика, что капсулы для вскрытия. Внутри них видны кабеля и трубы от пола до потолка («Но там ведь тоже могут быть ящерицы или что угодно другое под маскировкой, а?»)

• На стене рядом со входом есть терминал. Само собой, чтобы работать с ним, придётся встать спиной ко всей комнате.

• В боковых стенах под потолком видны отверстия вентиляции – оттуда идёт свежий воздух.

ФИГУРА, ПОХОЖАЯ НА ЧЕЛОВЕКА

«Да, теперь я разглядел получше. Это статуя. Вроде человека с крыльями. Он руками закрывает глаза. Наверное, это ангел? Я не знаю, отсюда плохо видно, и свет всё ещё моргает».

Этот плачущий ангел хочет поиграть. Он будет полагаться на свою невероятную скорость, чтобы носиться мимо гостей, стремясь ранить и напугать их. Мерцающий свет защищает ангела от воздействия квантового блока. Каждый раунд он ждёт очередного моргания света, а потом подкрадывается всякий раз к новому персонажу и бьёт его, намеренно нанося не больше двух очков урона. Лишь когда будет ранен каждый, ангел попытается убить или выбросить во время кого-то из персонажей. Характеристики ангелов см. на стр. 163.
У этого ангела шесть очков истории.

КОЛОННЫ

Персонажи с ТУ 7 могут понять (бросок *находчивости* + *знаний* против сложности 12), что каждая колонна – это стабилизатор корабельного двигателя искривления. Они нужны для того, чтобы судно могло двигаться быстрее скорости света.

Если пластиковый корпус вскрыть (подойдёт любой *прибор* с чертой *Сварка* или бросок *силы* + *технологий* против сложности 12, что позволит найти слабое место и воспользоваться им), персонажам откроется несколько вариантов:

• «Я просканирую механизмы отвёрткой и пойму, что происходит на корабле!» (*находчивость* + *технологии* против сложности 12, позволяет узнать, что корабль сделал несколько небезопасных скачков во времени).

• «Я использую это, чтобы поразить плачущих ангелов антивременем!» (нужно потратить очко истории; кабеля могут обойти квантовый блок и оглушить ангела на 1/2/3 раунда).

• «Я попытаюсь остановить хроноскачки корабля!» (*находчивость* + *технологии* против сложности 18, позволяет отсрочить следующий скачок).

ЭКРАН

С другой стороны, персонажи могут потратить раунд на возню с терминалом. Информация ищется так же, как прежде – броском *находчивости* + *технологий* (сложность 12), а каждый уровень успеха открывает один факт.

• «Я хочу включить освещение во всём помещении!» (*находчивость* + *технологии* против сложности 12).

• «Я хочу получить доступ к системе управления атмосферой и изменить её так, чтобы мы могли видеть!» (*находчивость* + *технологии* против сложности 18).

В компьютере кроется и опасность – его обжили плачущие ангелы. На второй раунд работы с компьютером, экран начнёт мерцать. На третий – мерцание усилиться. Если на четвёртый раунд персонажи всё ещё будут возиться с терминалом, на экране внезапно появится ухмыляющийся и тянущий к ним когти ангел! Каждый, кто смотрит на экран, должен сопротивляться заражению (*решительность* + *сила* против сложности 12, *плохой* или *катастрофический* результат приводит к заражению). Заражённые должны предпринять такую же проверку в следующем раунде. Каждый уровень провала отнимает очко *решительности*. Если *решительность* героя понизиться до нуля, он станет ангелом.

ВЫХОД

Эта дверь заперта и намертво заварена. Вскоре её начнут вскрывать с другой стороны, но прежде:

• «Мы можем открыть замок с терминала! (*находчивость* + *технологии* против сложности 12) А потом выбьём её, ударив по слабым местам!» (*сила* + *атлетика* против сложности 18).

• «Я подключу к дверям кабеля из колонн и попытаюсь расплавить её!» (потратить очко истории и бросить *находчивость* + *технологии* против сложности 15).

• «Я заманю сюда плачущего ангела и спровоцирую его вырвать дверь!» (нужно изложить более точный план. Скорее всего, на его воплощение придётся потратить несколько очков истории!)

• «Забудьте про дверь! Я выберусь через вентиляцию!» (*сила* + *атлетика* против сложности 9. Впрочем, в воздуховоде совсем не так безопасно...)

СОЛДАТЫ!

Вскоре после того как персонажи окажутся в помещении (возможно, как раз, как когда они будут отчаянно убегать от плачущего ангела), дверь начнут вскрывать снаружи. Яркий свет лазерного резака озаряет дальную часть помещения, и даже ослепшие персонажи могут почувствовать этот свет.

Два раунда спустя, дверь открывается, и в брешь входят солдаты.

• Бойцы немедленно занимают оборону. Все вооружены и готовы к неприятностям. Персонажам и ученикам велят лечь на пол.

• Если солдаты увидят плачущего ангела (а они, скорее всего, увидят), они скрестят на нём лучи тактических фонариков. Само собой, ангел не ляжет на пол. Один из бойцов просканирует его и воскликнет «Да от него чем-то фонит!»

• Сержант прикажет отряду забрать ангела и унести на корабль. Если персонажи не вмешаются, этот приказ будет исполнен в точности.

Солдаты, которыми командует сержант Шаши Пхадке, служат в Индийских космических войсках. Они были в патруле, но засекли странные энергетические всплески с корабля и прибыли на борт, чтобы осмотреть судно. Они хотят забрать ангела себе на борт, чтобы тщательнее изучить его и понять, что здесь случилось. Сержант Пхадке уверенно раздаёт чёткие приказы, и если персонажи его не переубедят, бойцы всё исполнят.

Самих персонажей солдаты также «приглашают» на борт своего челнока – если понадобится, то угрожая оружием.

СЕРЖАНТ ШАШИ ПХАДКЕ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	3	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	3
КООРДИНАЦИЯ	4	СИЛА	4
НАХОДЧИВОСТЬ	3	ХАРИЗМА	4

УМЕНИЯ
Атлетика 4, бой 4, меткость 4, транспорт 3.

ЧЕРТЫ
Храбрец
Властный голос

ТУ: 5
ОЧКИ ИСТОРИИ: 4

СТРЕЛОК ИНДИЙСКИХ КОСМИЧЕСКИХ ВОЙСК

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	3	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	3
КООРДИНАЦИЯ	3	СИЛА	4
НАХОДЧИВОСТЬ	3	ХАРИЗМА	2

УМЕНИЯ
Атлетика 3, бой 3, меткость 3, транспорт 3.

ЧЕРТЫ
Храбрец

ТУ: 5
ОЧКИ ИСТОРИИ: 4

СЯДЬТЕ И ВЫПЕЙТЕ ЧАЮ

Солдаты спешат обратно к стыковочному узлу корабля. Там они высадились, и там же их ждёт пришвартованный челнок. Он слишком мал, чтобы служить опорным пунктом, так что боцйцы ИКВ разбили лагерь рядом с ним, уже на палубе «Марии-Анны Лавуазье».

По прибытии солдаты помогут ослепшим персонажам при помощи выравнивателей сетчатки, что восстановит зрение. Индийцы даже предложат героям по чашке чая – они ведь не варвары.

ТОЧКА НАЗНАЧЕНИЯ: МАШИННОЕ ОТДЕЛЕНИЕ N 2

В ходе этой сцены персонажи должны осознать, что им нужно попасть в машинное отделение № 2. По ходу общения героев с солдатами поделитесь с игроками некоторыми или всеми из этих причин:

- ИКВ не готовы к путешествиям во времени! Это может погубить будущее, а быть может – всё время!
- Корабль нельзя просто уничтожить – неуправляемый взрыв хронодвигателя может огорчить всю Солнечную систему.
- Корабль нельзя оставлять плачущим ангелам, потому что они сами вызовут взрыв!
- И там ТАРДИС!

ЛЕЙТЕНАНТ ПАТЕЛЬ НА СВЯЗИ

Сержант Пхадке включает голопроектор, что приводит в диалог нового участника. Это лейтенант Сонал Патель. Она руководит всей операцией с патрульного корабля ИКВ. Очень вежливо, но с нарастающим раздражением, голографический лейтенант объявляет:

- Все школьники должны быть немедленно эвакуированы с корабля – рядом с их классом есть шлюз, так что это будет просто.

- Персонажи должны остаться в челноке, пока операция не будет завершена.

- В общем, пейте ваш чай и не вздумайте сбежать.

У лейтенанта Патель есть приказы: ИКВ заметили выбросы энергии времени и хотят заполучить эту технологию для исследований. Патель не станет откровенничать, но захват плачущего ангела намекает, что солдаты здесь не просто на спасательной операции. План Патель таков – бойцы отправляются в машинное отделение № 2 и забирают хронодвигатель, а она подключается к удалённому управлению челноком и эвакуирует детей с корабля.

Общение с солдатами может вылиться во что угодно. Если персонажи хотят в чем-то убедить лейтенанта, пусть совершают броски *харизмы* + *красноречия* против *решительности* + *красноречия* Патель. Быть может, героям удастся заключить союз с ИКВ, быть может, они согласятся поступить так, как от них требуют (или сделают вид), быть может им удастся убедить Патель, а быть может они станут причинять столько хлопот, что бойцы свяжут их, чтобы молчали и не путались под ногами. Но перед тем как взаимодействие зайдёт слишком далеко, беседу грубо прервут...

ЛЕЙТЕНАНТ СОНАЛ ПАТЕЛЬ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	4	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	3
КООРДИНАЦИЯ	4	СИЛА	3
НАХОДЧИВОСТЬ	4	ХАРИЗМА	4

УМЕНИЯ
Атлетика 3, бой 2, знания 2, красноречие 3, меткость 3, транспорт 2.

ЧЕРТЫ
Властный голос
Храбрец

ТУ: 5
ОЧКИ ИСТОРИИ: 4

ДВОЙНАЯ ПОРЦИЯ НЕПРИЯТНОСТЕЙ

Неожиданно атакуют плачущие ангелы, а заводные роботы настигают персонажей и вступают с ними в последний бой!

ВО-ПЕРВЫХ: ЛИЦО АНГЕЛА

В сеанс связи лейтенанта вторгается плачущий ангел. Его лицо может видеть только она сама. Патель скажет нечто вроде: «Вы пропадаете. Сигнал то сильнее, то слабее... Подождите-ка, здесь кто-то ещё...» Если персонажи не будут считать ворон, они успеют резко отключить связь. Если нет – лейтенант обречена.

Они услышат, как она говорит: «Сержант, если вы слышите меня – я вижу на проекторе какое-то другое лицо. Вы пытаетесь напугать меня? Эти выходки меня не трогают!». Затем герои увидят, как её голографический облик меняется на обличие плачущего ангела. Это уже плохо, но у персонажей и без этого хватает трудностей.

ВО-ВТОРЫХ: ОНИ ВЫХОДЯТ ИЗ ЭТИХ ЧЕРТОВЫХ СТЕН!

Вторая проблема загодя предупреждает о себе:

• Как раз, когда Патель замечает, что на её канале связи есть кто-то ещё, один из солдат подаст сигнал тревоги. На его сканере видно, что кто-то приближается. Сержант Пхадке командует занять оборону...

• Срабатывает ещё один датчик, но ближе. Потом ещё один... В любой миг они могут появиться в дверях...

• Но у дверей никого нет. В чем дело? Враг ждёт снаружи? К чему-то готовится? К чему?

• Наконец, как раз, когда лейтенант начнёт превращаться в ангела, источник движения объявится – это заводные роботы, что спускаются из-под потолка!

Роботы прокрались сюда по воздуховодам. Помещение быстро наполняется заводными болванами, что в своих рваных чёрных мантиях похожи на гигантских ворон или Мрачных жнецов. Они принимаются оглушать всех, кого видят и всё приближаются! Каждый раунд случайно выбирайте одного персонажа – он получает разряд из учительской трости.

ПОРА БЕЖАТЬ!

Солдаты и заводные учителя вступают в напряжённый бой, в котором у роботов есть численное преимущество. Самое время бежать к машинному отделению № 2.

Гонка по кораблю

Персонажи могут попытаться пройти по коридорам и вентиляции корабля, но им понадобиться найти правильный путь и не заблудиться. Каждый раунд

предпринимайте бросок *внимательности* + *находчивости* против сложности 12 и считайте количество успехов – один за просто *успешный* результат, два – за *хороший*, три – за *фантастический*. *Провальный* результат отнимает один успех, *плохой* – два, *катастрофический* – три. Накопив восемь успехов (или пять, если у них есть схема палуб), персонажи попадут в машинное отделение № 2.

В этом пути за ними будут гнаться заводные роботы – по одному на каждого персонажа. Используйте обычные правила погони (см. стр. 98). Персонажи начинают с отрывом в одну область. Роботы медленные, так что будут пытаться ускориться каждый раунд (*координация* + *атлетика* против 12).

Через открытый космос

Персонажи могут покинуть корабль в скафандрах и пройти до машинного отделения по корпусу. Так они не встретятся с заводным роботами, ведь те не покидают корабль, но найти скафандры, что окажутся впору всем, будет непросто (*внимательность* + *транспорт* против сложности 18). Всё усугубляет плачущий ангел из помещения со стабилизаторами, что будет гнаться за героями.

Захват челнока

Персонажи могут прыгнуть в военный челнок (ТУ 5) и полететь на нём прямо к машинному отделению (*находчивость* + *транспорт*, сложность 15). Там нет стыковочного узла, но можно пробить дыру в корпусе и «припарковаться» в ней.

Сержанту Пхадке не очень не понравится попытка угнать его челнок.

ХРОНОДВИГАТЕЛЬ

Здесь кроется источник всех проблем. В машинном отделении № 2 находится хронодвигатель, который ангелы перегрузили и теперь предвкушают новый скачок во времени. Здесь же стоит ТАРДИС и временной портал в лондонскую школу начала XXI века. За главного здесь заводной робот, что построен вокруг плачущего ангела.

ЧТО ЗДЕСЬ ЕСТЬ?

Персонажи могут попасть сюда разными способами. Так или иначе, им предстаёт следующая сцена:

• Хронодвигатель – устройство размером с журнальный столик. Он установлен в самом центре помещения. Из его к потолку тянутся толстые кабеля, откуда они свешиваютя как струи воды из огромного фонтата. Двигатель постоянно дрожит, гудит и стонет, по его поверхности сокользят сполохи красной энергии, а по кабелям то и дело проносятся синие вспышки.

• По всему помещению разбросано восемь плачущих ангелов, стоящих лицом к хронодвигателяю. Руками они закрывают глаза, но явно улыбаются.

• Лишь одна вещь в помещении движется. Это довольно большая штука – размером с полицейскую будку. Перемещается это существо крайне неуклюже, и что это такое – понять трудно.

• У дальней стены помещения в неверном свете видна ТАРДИС, а рядом с ней – светящийся проход.

ОБЕЗДВИЖЕННЫЕ АНГЕЛЫ

В помещении есть восемь плачущих ангелов, подключённых в хронодвигателю. Они не будут трогать персонажей, если их не провоцировать. Этих ангелов можно вовсе проигнорировать. С другой стороны, персонажи могут справиться с ними, перенастроив временной портал и столкнув их туда, послав корабль к солнцу или придумать что-то ещё – как сладить с этой смертельной угрозой, остаётся решать вашим героям.

ЗАВОДНОЙ АНГЕЛ

Крупный движущийся объект – это ещё один плачущий ангел в каркасе заводного робота. Когда персонажи окажутся достаточно близко, они увидят, что:

• Массивный, квадратный каркас робота покрыт обрывками чёрной ткани.

• Каркас оснащён множеством погнутых и изломанных деталей от заводного робота – в том числе четырьмя руками и четырьмя ногами. Голова только одна, и она скользит в передней части каркаса.

• Через рваную чёрную ткань видно, что внутри каркаса находится плачущий ангел. Его руки и крылья широко раскинуты, а на лице застыл насмешливый оскал. Детали робота подсоединены к ангелу, и это выглядит ужасно, как иное полотно Эшера. Два существа стали кошмарным целым.

Заводного ангела полностью контролирует общее сознание ангелов. Он может говорить через голову робота, спросит непрошенных гостей, что им нужно и посмеется над их неспособностью пить из колодца времени.

Он предлагает свободу – они могут забрать ТАРДИС и уйти или прыгнуть во временной портал.

Ангелы хотят лишь, чтобы их оставили наедине с их хронодвигателем. Заводной ангел позволит персонажам забраться в ТАРДИС или выйти через портал, но только если они решат сделать это немедленно. Любое промедление смерти подобно...

Заводной ангел – последний враг в этом приключении. Если персонажи хотят сделать в этом помещении что-то ещё, им придётся остановить его.

ЗАВОДНОЙ АНГЕЛ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	4	РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	4
КООРДИНАЦИЯ	4	СИЛА	5
НАХОДЧИВОСТЬ	2	ХАРИЗМА	3

УМЕНИЯ

Бой 4, знания 4, меткость 1, наука 3, технологии 5, транспорт 1, уловки 4.

ЧЕРТЫ

Бессмертие, Броня (5), Инопланетная внешность Инопланетные органы чувств (Может видеть без глаз), Медленный, Особое (Замыкание), Особое (Квантовый блок), Особое (Пожиратель времени), Природное оружие: электрокнут (3/О/О)**, Пришелец, Робот, Сеть** (заводной ангел служит центральным узлом для заводных роботов), **Сканирование.**

Примечание переводчика: названия черт *Особое (Квантовый блок)* и *Особое (Пожиратель времени)* явно по инерации взяты авторами из прошлой редакции книги правил. Фактически, это просто примерные аналоги черт *Особое (Не моргай)* и *Особое (Изгнание во время).*

ОЧКИ ИСТОРИИ: 8

ХРОНОДВИГАТЕЛЬ

Само собой, хронодвигатель – объект внимания ангелов и источник всех проблем, связанных с кораблём.

Извлечение хронодвигателя

Это не так сложно – два броска *находчивости + технологий* против сложности 12 позволяет отсоединить двигатель. Два человека могут управиться с этим даже за один раунд. Двигатель тяжёл, так что нести его тоже нужно вдвоём, взявшись с разных сторон. Оба несущих должны совершить бросок *силы + атлетики* против сложности 9. Успех позволит им нести двигатель, двигаясь с половиной обычной *скорости*.

Конечно, вытащить хронодвигатель – не самое сложное. Настоящую трудность будет представляет толпа плачущих ангелов, недовольных теми, кто попытался утащить их устройство.

Уничтожение хронодвигателя

Это не так сложно, но может оказаться проблемой. Нанеся двигателю четыре уровня урона за один раунд, вы отправите его в критическое состояние. Находящуюся в таком состоянии машину можно стабилизировать броском *находчивости + технологий* против сложности 18.

Если находящийся в критическом состоянии двигатель получит четыре уровня урона в один раунд, он немедленно начнёт плавиться.

Это займёт три раунда. Плавящийся двигатель по-прежнему можно стабилизировать, как описано выше, но сложность возрастает до 24. В конце третьего раунда он взорвётся, охватывая весь корабль полем хроноискажений, что уничтожит его целиком, окунув в нуль-время (хотя последствия взрыва можно изменить, потратив очки истории).

Отключение хронодвигателя

Это задача чуть посложнее. Двигатель создан для автономной работы без стороннего обслуживания или подачи энергии, отчего выключить его будет очень непросто. Потребуется два броска *находчивости* + *технологий* против сложности 18. Первый замедлит работу двигателя, чем разъярит плачущих ангелов. Успех в обоих бросках отключит двигатель. Его нельзя будет активировать вновь, кроме как в горниле квантовой печи.

ТАРДИС И ВРЕМЕННОЙ ПОРТАЛ

Временной портал и ТАРДИС находятся рядом друг с другом в дальней стороне машинного отделения.

Вряд ли они будут в центре всего происходящего в ходе кульминации – и заводные роботы, и плачущие ангелы пока ими не интересуются.

Впрочем, они могут играть роль в планах персонажей и нужны для завершения приключения.

КОНЕЦ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приключение оканчивается, когда героям удасться разобраться с плачущими ангелами и взять под контроль хронодвигатель – или когда персонажи убегут, что, конечно, не так героично.

- Персонажи могут воссоединиться со своей ТАРДИС.
- Учеников можно отправить домой через временные порталы.
- Солдаты (если кто-то из них выживет) могут вернуться на свой патрульный корабль. Впрочем, если лейтенант Патель превратилась в ангела, всё станет сложнее.

Так или иначе, если персонажи придумают какое-то решение, пусть у них получится воплотить его без лишних сложностей.

Наконец, когда эти линии будут завершены, персонажи могут дёрнуть рычаг ТАРДИС и полететь навстречу новым приключениям!

“Ты хочешь знать, что это за будка?
Я скажу тебе, что это за будка!
Это машина времени!”

ПРИЛОЖЕНИЯ:
ДНЕВНИК НЕВЕРОЯТНЫХ ВЕЩЕЙ

BBC DOCTOR WHO ROLEPLAYING GAME

ДВЕНАДЦАТЫЙ ДОКТОР

ОЧКИ ИСТОРИИ 8

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○
КООРДИНАЦИЯ	○ ○ ○ ○ ○
НАХОДЧИВОСТЬ	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
ХАРИЗМА	○ ○ ○ ○
РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○ ○
СИЛА	○ ○ ○

УМЕНИЯ

4	АТЛЕТИКА	3	МЕДИЦИНА
4	КРАСНОРЕЧИЕ	5	НАУКА
2	РЕМЕСЛО	3	УЛОВКИ
4	БОЙ	4	ВЫЖИВАНИЕ
6	ЗНАНИЯ	5	ТЕХНОЛОГИИ
2	МЕТКОСТЬ	4	ТРАНСПОРТ

ЧЕРТЫ

Беги со всех ног!
Быстрые рефлексы
Вихрь
Властный голос
Вращение вселенной
Друзья (Б): UNIT
Жестянщик
Золотые руки
Несгибаемый
Обострённые чувства
Опытный Повелитель времени (12)
Путешественник во времени (Все эпохи)
Повелитель времени
Телепатия
Экстрасенс

Враг (Б): слишком много, чтобы перечислять)
Кодекс поведения
Заметный
Эксцентричный (грубоватый и бесцеремонный)
Неуёмное любопытство
Навязчивая идея

ВЕЩИ

Звуковая отвёртка
Ложка (для дуэлей)
Психобумага
ТАРДИС

Повелитель времени 10

БИОГРАФИЯ

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

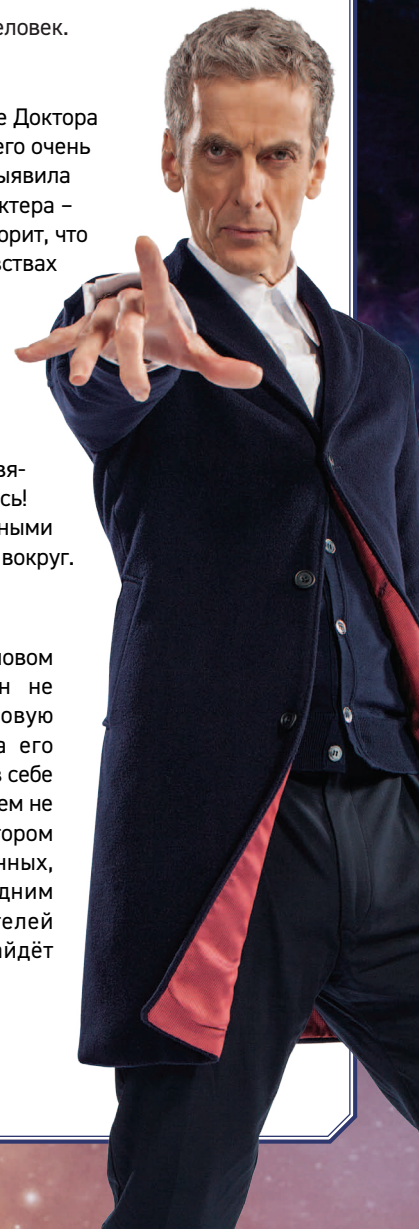
Понять, хороший ли он человек.

ХАРАКТЕР

Двенадцатое воплощение Доктора пугает, грубит, и любить его очень непросто. Регенерация выявила тёмные стороны его характера – теперь Доктор прямо говорит, что думает, не заботясь о чувствах окружающих. Но те, кто готовы присмотреться получше, поймут, что перед ними всё тот же искренний и сердечный Доктор, прячущий свои чувства за грозными бровями и возгласами «Заткнись! Заткнись уже!», обращёнными ко всем пудингомозглым вокруг.

ПРОШЛОЕ

Этот Доктор – первый в новом цикле регенераций. Он не ожидал, что получит новую жизнь – она заставила его измениться, усомниться в себе и самой своей природе. Тем не менее, он остаётся Доктором – другом всех невинных, защитником Земли и одним из последних Повелителей времени (пока не найдёт Галлифрей).



BBC DOCTOR WHO
ADVENTURES IN TIME AND SPACE

ОДИННАДЦАТЫЙ ДОКТОР

ОЧКИ ИСТОРИИ 8

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○
КООРДИНАЦИЯ	○ ○ ○ ○ ○
НАХОДЧИВОСТЬ	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
ХАРИЗМА	○ ○ ○ ○
РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○ ○
СИЛА	○ ○ ○

УМЕНИЯ

4	АТЛЕТИКА	3	МЕДИЦИНА
4	КРАСНОРЕЧИЕ	5	НАУКА
2	РЕМЕСЛО	3	УЛОВКИ
2	БОЙ	3	ВЫЖИВАНИЕ
6	ЗНАНИЯ	5	ТЕХНОЛОГИИ
2	МЕТКОСТЬ	4	ТРАНСПОРТ

ЧЕРТЫ

Беги со всех ног!
Быстрые рефлексы
Вихрь
Жестянщик
Храбрец
Золотые руки
Обострённые чувства (Б)
Повелитель времени
Путешественник во времени (Все эпохи)
Опытный Повелитель времени (11)
Само очарование
Вращение вселенной
Друзья (Б): UNIT и Ривер Сонг)
Несгибаемый
Фотографическая память
Экстрасенс

Враг (Слишком много, чтобы перечислять)
Заметный
Кодекс поведения
Навязчивая идея
Неуёмное любопытство
Порывистый
Эксцентричный

ВЕЩИ

Звуковая отвёртка
Психобумага
Переделанная ТАРДИС

Повелитель времени 10

БИОГРАФИЯ

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

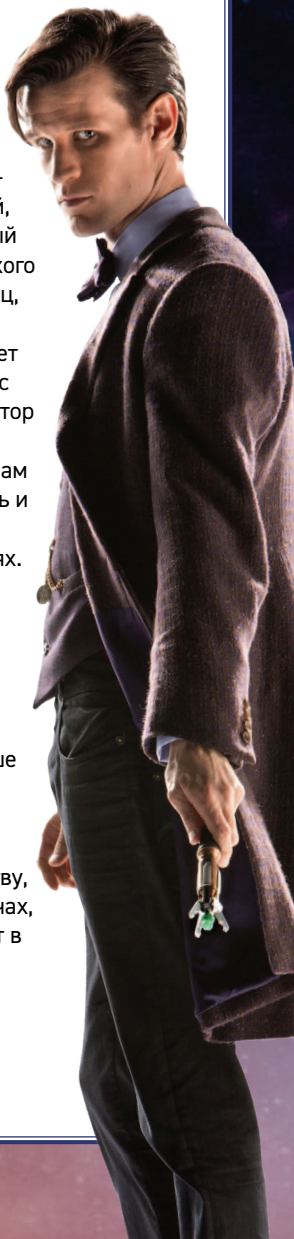
Путешестововать, узнавать новое, бывать в удивительных местах и давать отпор тьме.

ХАРАКТЕР

Одиннадцатое воплощение Доктора – это наполовину сумасшедший учёный, наполовину школьник, чей гениальный разум заключён в теле университетского недоучки. Это великолепный сорванец, который сперва прыгнет, а потом посмотрит куда, который предпочитает дорабатывать свои планы в полёте и с головой бросаться в бездну. Этот Доктор намного более взбалмошный, чем Десятый, но не так склонен к приступам меланхолии. Он всегда готов помогать и решать даже самую невозможную задачу, а потом думать о последствиях. Это и правда сумасшедший с будкой.

ПРОШЛОЕ

Доктор – последний из Повелителей времени с Галлифрея и последний страж Вселенной. Он спасал её больше раз, чем помнит, а сейчас выглядит моложе чем когда-либо раньше, хотя ему уже девятьсот семь лет. Он странствует по времени и пространству, несёт бремя Вселенной на своих плечах, даёт отпор наступающей тьме и несёт в неё зелёный свет своей звуковой отвёртки.



BBC DOCTOR WHO
ADVENTURES IN TIME AND SPACE

ДЕСЯТЫЙ ДОКТОР

ОЧКИ ИСТОРИИ 8

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○
КООРДИНАЦИЯ	○ ○ ○ ○
НАХОДЧИВОСТЬ	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
ХАРИЗМА	○ ○ ○ ○
РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○ ○
СИЛА	○ ○ ○

УМЕНИЯ

3	АТЛЕТИКА	3	МЕДИЦИНА
4	КРАСНОРЕЧИЕ	5	НАУКА
2	РЕМЕСЛО	3	УЛОВКИ
2	БОЙ	3	ВЫЖИВАНИЕ
6	ЗНАНИЯ	4	ТЕХНОЛОГИИ
1	МЕТКОСТЬ	4	ТРАНСПОРТ

БИОГРАФИЯ

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

Узнавать новое и помогать людям.

ХАРАКТЕР

Это азартный, увлекающийся и энергичный, но изредка впадающий в меланхолию и задумчивость Доктор... Да, это сложно. Его чувство чести и ответственности абсолютно – порой кажется, что он несёт на своих плечах всю вселенную.

ПРОШЛОЕ

Доктор – последний из Повелителей времени с уничтоженного Галлифрея, обречённый странствовать по времени и пространству без возможности когда-нибудь вернуться домой.

ЧЕРТЫ

Беги со всех ног!
Бездонные карманы
Вихрь
Враг
Вращение вселенной
Жестящик
Золотые руки
Кодекс поведения
Непримечательный
Несгибаемый
Опытный Повелитель времени (10)
Последний из своего народа
Прибор
Привлекательный
Путешественник во времени
Само очарование
Экстрасенс

ВЕЩИ

Звуковая отвёртка
Психобумага
ТАРДИС

Повелитель времени 10

BBC DOCTOR WHO
ADVENTURES IN TIME AND SPACE

ВОЕННЫЙ ДОКТОР

ОЧКИ ИСТОРИИ 8

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○
КООРДИНАЦИЯ	○ ○ ○
НАХОДЧИВОСТЬ	○ ○ ○ ○ ○ ○
ХАРИЗМА	○ ○ ○ ○ ○
РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○ ○ ○
СИЛА	○ ○

УМЕНИЯ

1	АТЛЕТИКА	1	МЕДИЦИНА
3	КРАСНОРЕЧИЕ	5	НАУКА
1	РЕМЕСЛО	4	УЛОВКИ
2	БОЙ	1	ВЫЖИВАНИЕ
5	ЗНАНИЯ	5	ТЕХНОЛОГИИ
2	МЕТКОСТЬ	3	ТРАНСПОРТ

БИОГРАФИЯ

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

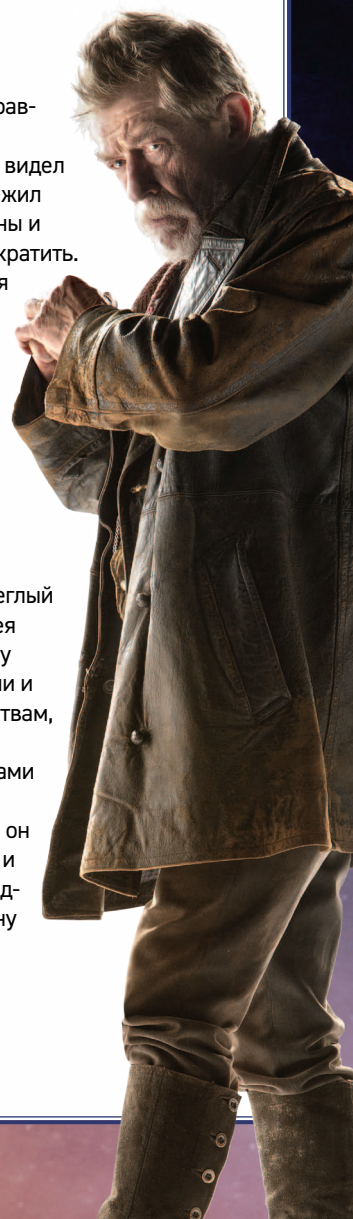
Окончить Войну Времени.

ХАРАКТЕР

Более старый и измученный в сравнении со своими прошлыми воплощениями Военный Доктор видел все ужасы Войны Времени, пережил зверства, что творили обе стороны и нашёл лишь один способ её прекратить. Один чудовищный способ. Бремя этого решения давит на него, и хотя обычно он кажется очень мрачным и задумчивым, стоит ему допустить крошечную надежду на менее радикальное решение, как в нём расцветает обычный докторский оптимизм.

ПРОШЛОЕ

Благодаря Сестринству Карна беглый Повелитель времени с Галлифрея регенерировал в воина, которому суждено окончить Войну времени и положить конец бесконечных битвам, что угрожают существованию вселенной. Военный Доктор годами сражался с далеками, а когда Галлифрей был на грани гибели, он вломился в хранилище «Омега» и похитил Момент – оружие последней надежды, что окончило Войну Времени.



ЧЕРТЫ

Бездонные карманы
Вихрь
Вращение вселенной
Жестянщик
Золотые руки
Несгибаемый
Опытный Повелитель времени (8)
Повелитель времени
Путешественник во времени
Фотографическая память
Храбрец
Экстрасенс

Враг (Далеки)
Кодекс поведения

ВЕЩИ

Звуковая отвёртка
ТАРДИС

Повелитель времени 10

BBC DOCTOR WHO
ADVENTURES IN TIME AND SPACE

ЭМИ ПОНД

ОЧКИ ИСТОРИИ 12

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○
КООРДИНАЦИЯ	○ ○ ○
НАХОДЧИВОСТЬ	○ ○ ○
ХАРИЗМА	○ ○ ○ ○
РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○
СИЛА	○ ○

УМЕНИЯ

1	АТЛЕТИКА	0	МЕДИЦИНА
3	КРАСНОРЕЧИЕ	0	НАУКА
2	РЕМЕСЛО	2	УЛОВКИ
0	БОЙ	0	ВЫЖИВАНИЕ
0	ЗНАНИЯ	1	ТЕХНОЛОГИИ
1	МЕТКОСТЬ	1	ТРАНСПОРТ

ЧЕРТЫ

Беги со всех ног!
Несгибаемая
Привлекательная
Храбрец
Эмпат

Заметная
Неуёмное любопытство
Порывистая
Спорщица

ВЕЩИ

Мобильный телефон
Наручники
Полицейская униформа

Земля XXI века 5

БИОГРАФИЯ

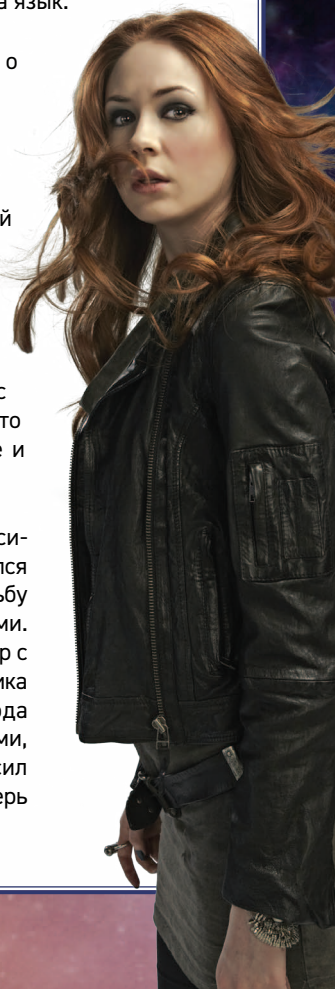
ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

Путешествовать с Доктором, узнавать новое, развлекаться.

ХАРАКТЕР

Эми (Амелия) Понд – очень вспыльчивая, яркая и полная жизни женщина, что сияет в окружающем мраке. Она очень своевольна, жадна до приключений, необычна и остра на язык.

Эми обожает Доктора и Рори, о которых думает, как о «её мальчишках».



ПРОШЛОЕ

Эми жила в Лидворте со своей тёткой. Она боялась загадочной трещины в стене и просила Санту помочь или прислать полицейского, но вместо этого ей явился сумасшедший в лохмотьях и с будкой, который сказал, что путешествует в пространстве и времени.

Двенадцать лет и четыре психолога спустя он снова ворвался в жизнь Эми и вступил в борьбу со странными инопланетянами. За двадцать минут он спас мир с помощью ноутбука и мобильника и снова пропал. Два года спустя, накануне свадьбы Эми, безумец вернулся и пригласил её путешествовать с ним. Теперь она не оглядывается назад...

BBC DOCTOR WHO
ADVENTURES IN TIME AND SPACE

РОРИ УИЛЬЯМС

ОЧКИ ИСТОРИИ 12

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○
КООРДИНАЦИЯ	○ ○ ○
НАХОДЧИВОСТЬ	○ ○ ○ ○
ХАРИЗМА	○ ○ ○
РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○
СИЛА	○ ○ ○

УМЕНИЯ

1	АТЛЕТИКА	3	МЕДИЦИНА
3	КРАСНОРЕЧИЕ	3	НАУКА
2	РЕМЕСЛО	2	УЛОВКИ
2	БОЙ	1	ВЫЖИВАНИЕ
3	ЗНАНИЯ	2	ТЕХНОЛОГИИ
2	МЕТКОСТЬ	3	ТРАНСПОРТ

ЧЕРТЫ

Беги со всех ног!
Неприметельный
Храбрец

Домосед
Кодекс поведения

ВЕЩИ

Мобильный телефон
Ручка
Блокнот

Земля XXI века 5

БИОГРАФИЯ

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

Обезопасить Эми.

ХАРАКТЕР

Рори – дружелюбный и прагматичный молодой человек, что не боится говорить Доктору то, что думает (особенно, когда это касается Эми). Рори всей душой любит её и для её защиты сделает всё, что угодно. Он уже жертвовал для неё своей жизнью (несколько раз) и однажды два тысячелетия провел в облике автона-двойника, защищая место её упокоения. У Рори лёгкий характер, и он предпочёл бы покинуть ТАРДИС и спокойно жить с Эми, но пока не захочет расстаться с путешествиями, он будет следовать за ней по всему пространству и времени, раз за разом спасая день вместе с ней и Доктором.

ПРОШЛОЕ

Рори – уроженец Лидворта, друг детства Эми и её возлюбленный. Когда «Доктор в лохмотьях» вернулся на Землю и спас её от атракси, Рори был медбратом в местном госпитале. Позже он присоединился к Эми и её другу в путешествиях и на своём опыте узнал, что за жизнь ведёт Доктор. В конце концов Рори погиб, спасая Доктора и был стёрт из времени, но даже это не помешало ему вернуться к своей Эми и спасти её и всю вселенную.

BBC DOCTOR WHO
ADVENTURES IN TIME AND SPACE

РИВЕР СОНГ

ОЧКИ ИСТОРИИ 6

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○
КООРДИНАЦИЯ	○ ○ ○ ○
НАХОДЧИВОСТЬ	○ ○ ○ ○ ○ ○
ХАРИЗМА	○ ○ ○ ○
РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○ ○
СИЛА	○ ○ ○

УМЕНИЯ

2	АТЛЕТИКА	2	МЕДИЦИНА
4	КРАСНОРЕЧИЕ	5	НАУКА
1	РЕМЕСЛО	4	УЛОВКИ
2	БОЙ	3	ВЫЖИВАНИЕ
5	ЗНАНИЯ	5	ТЕХНОЛОГИИ
4	МЕТКОСТЬ	2	ТРАНСПОРТ

ЧЕРТЫ

Беги со всех ног!
Вихрь (Особая)
Золотые руки
Обострённые чувства (Зрение)
Привлекательная
Путешественница во времени (Все эпохи)
Само очарование
Храбрец

Спорщица
Заметная
Тёмная тайна
Неуёмное любопытство

ВЕЩИ

Синий дневник (спойлеры!)
Звуковой бластер из LI века (Урон C)
Инфоплангет
Галлюциногенная помада

На заметку: *Ривер может получить манипулятор Вихрем (украденный с руки агента времени), лишившись шести очков истории. Вместо этого она может получить звуковую отвёртку из будущего, лишившись трёх очков истории.*

8

БИОГРАФИЯ

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

Цели и мотивы Ривер меняются в зависимости от того, на какой точке временной линии Доктора она появляется.

ХАРАКТЕР

Ривер Сонг – беспринципная, хитроумная женщина с острым и быстрым умом. В этом она почти равна Доктору, которому трудно смириться с этим фактом. Ривер знает о Докторе и его жизни больше, чем он сам, и не устаёт поддразнивать его этим, намекая на будущие события и прерывая сама себя словом «Спойлеры!». У Ривер много тайн. В конце своей линии времени она предстаёт хладнокровной и решительной женщиной, готовой силой отвечать на угрозы и, в отличие от Доктора, не испытывает угрызений совести, отнимая жизни – особенно врагов.

ПРОШЛОЕ

У Ривер Сонг много тайн, а в её жизни – много противоречий. Она знает Доктора всю жизнь. Она замужем за ним, а однажды из-за интриг Тишины, убила его и провела немало лет в тюрьме «Штормовая клетка».

Ривер – дитя ТАРДИС. Эми и Рори зачали её во время полёта в Пространственно-временном Вихре.

BBC DOCTOR WHO
ADVENTURES IN TIME AND SPACE

РОЗА ТАЙЛЕР

ОЧКИ ИСТОРИИ 15

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○
КООРДИНАЦИЯ	○ ○ ○ ○
НАХОДЧИВОСТЬ	○ ○
ХАРИЗМА	○ ○ ○
РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○
СИЛА	○ ○

УМЕНИЯ

3	АТЛЕТИКА	1	МЕДИЦИНА
2	КРАСНОРЕЧИЕ	2	НАУКА
0	РЕМЕСЛО	4	УЛОВКИ
2	БОЙ	2	ВЫЖИВАНИЕ
2	ЗНАНИЯ	2	ТЕХНОЛОГИИ
2	МЕТКОСТЬ	2	ТРАНСПОРТ

ЧЕРТЫ

Беги со всех ног!
Неопытная
Непримечательная
Привлекательная
Само очарование
Храбрец

ВЕЩИ

Супертелефон

Земля XXI века 5

БИОГРАФИЯ

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

Быть с Доктором.

ХАРАКТЕР

Находчивая, отважная и сообразительная Роза не боится приключений и без сомнений восходит на борт ТАРДИС. Она всегда готова отстаивать то, что считается правильным, и спорить с Доктором, когда думает, что он неправ.

ПРОШЛОЕ

Роза жила со своей мамой в южном Лондоне и работала в универмаге. Появление Доктора дало ей возможность жить менее обычной жизнью, и она окунулась в неё без раздумий.

BBC DOCTOR WHO ROLEPLAYING GAME

КЛАРА

ОЧКИ ИСТОРИИ 12

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○
КООРДИНАЦИЯ	○ ○ ○
НАХОДЧИВОСТЬ	○ ○ ○ ○
ХАРИЗМА	○ ○ ○
РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○
СИЛА	○ ○

УМЕНИЯ

3 АТЛЕТИКА	0 МЕДИЦИНА
4 КРАСНОРЕЧИЕ	3 НАУКА
1 РЕМЕСЛО	4 УЛОВКИ
2 БОЙ	1 ВЫЖИВАНИЕ
4 ЗНАНИЯ История +2	3 ТЕХНОЛОГИИ Компьютеры +2
2 МЕТКОСТЬ	3 ТРАНСПОРТ

ЧЕРТЫ

Друзья (Б): Доктор
Золотые руки
Привлекательная
Психическая подготовка
Счастливчик
Храбрец

Эксцентричная (М): мания контроля
Неумённое любопытство
Чувство долга (Б): школа Коал-Хилл

ВЕЩИ

Нет

Земля XXI века 5

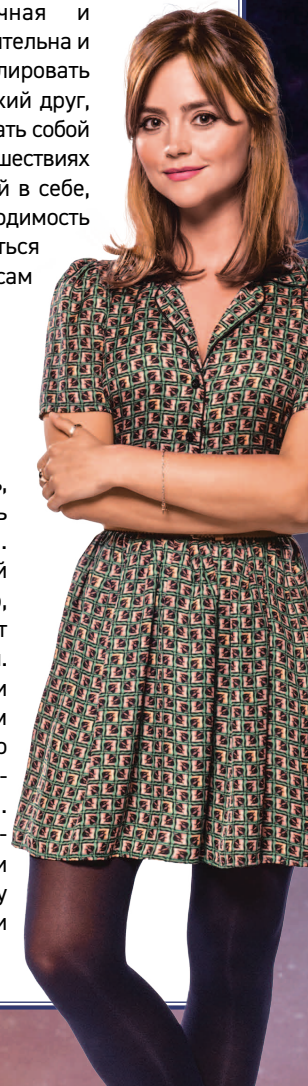
БИОГРАФИЯ

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

Повидать вселенную и помогать невинным людям.

ХАРАКТЕР

Клара – счастливая, энергичная и сообразительная девушка. Она решительна и всегда старается полностью контролировать ситуацию. Доктор – её самый близкий друг, ради которого она готова пожертвовать собой (и однажды так уже сделала). В путешествиях с ним Клара стала более уверенной в себе, повзрослела и почувствовала необходимость жить и обычной жизнью, а не окунаться в мир Доктора с головой. Впрочем, сам Доктор говорит, что девушка стала похожей на него – и иногда это не очень хорошо, ведь в Кларе много тьмы.



ПРОШЛОЕ

Клара всегда хотела путешествовать, но была вынуждена присматривать за двумя детьми, чья мать умерла. Когда Доктор предложил ей отправиться с ней куда ей угодно, она настояла, что всегда будет возвращаться к своим обязанностям. Она не изменила этому принципу и когда сменила работу, став школьным учителем. Клара очень заботится о Докторе, хотя не сразу смогла привыкнуть к его новой, старой версии. Девушка осторожно строит отношения с коллегой-учителем Дэнни Пинком, пытаясь найти баланс между обычной жизнью и приключениями в разных местах и эпохах.

BBC DOCTOR WHO ROLEPLAYING GAME

ДЭННИ ПИНК

ОЧКИ ИСТОРИИ 12

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○
КООРДИНАЦИЯ	○ ○ ○ ○
НАХОДЧИВОСТЬ	○ ○ ○ ○
ХАРИЗМА	○ ○ ○ ○
РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○
СИЛА	○ ○ ○ ○

УМЕНИЯ

3	АТЛЕТИКА	0	МЕДИЦИНА
2	КРАСНОРЕЧИЕ	3	НАУКА Математика +2
0	РЕМЕСЛО	0	УЛОВКИ
2	БОЙ	1	ВЫЖИВАНИЕ
2	ЗНАНИЯ	3	ТЕХНОЛОГИИ
3	МЕТКОСТЬ	1	ТРАНСПОРТ

ЧЕРТЫ

Властный голос
Здоровяк
Привлекательный
Храбрец
Чувство направления

Домосед
Кодекс поведения (М)
Тёмная тайна (Случайно застрелил ребёнка)
Чувство долга (Б): школа Коал-Хилл

ВЕЩИ

Нет

5

БИОГРАФИЯ

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

Разобраться с тем, что вообще происходит вокруг.

ХАРАКТЕР

Дэнни спокоен и выдержан – очень нужные черты характера, когда нужно справиться с непослушным классом. Он сохраняет холодную голову даже в самых необычных обстоятельствах, хотя его попытки наладить контакт с учениками порой терпят неудачу. Дэнни ведёт себя по-другому только когда что-то напоминает ему о трагедии, после которой он ушёл из армии – тогда его переполняет чувство вины – и когда он пытается впечатлить Клару, из-за чего часто говорит глупости.

ПРОШЛОЕ

Жизнь Дэнни стала намного сложнее, когда он встретил Клару Освальд, хотя и до этого была непроста. Он служил и воевал в Афганистане, сталкивался с смертельными опасностями и вернулся домой пострадавшим не телесно, но душевно. Дэнни стал учителем математики в школе Коал-Хилл, где он влюбился в свою новую коллегу, Клару Освальд, вскоре после чего обнаружил, что попал в ещё более сложный мир, где есть инопланетные роботы, леса, выросшие из ниоткуда и, конечно же, загадочный и раздражающий Доктор.

BBC DOCTOR WHO ROLEPLAYING GAME

МАДАМ ВАСТРА

ОЧКИ ИСТОРИИ 6

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○
КООРДИНАЦИЯ	○ ○ ○ ○
НАХОДЧИВОСТЬ	○ ○ ○ ○ ○
ХАРИЗМА	○ ○ ○ ○
РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○
СИЛА	○ ○ ○ ○

УМЕНИЯ

3	АТЛЕТИКА	2	МЕДИЦИНА
3	КРАСНОРЕЧИЕ	3	НАУКА
0	РЕМЕСЛО	3	УЛОВКИ Маскировка +2
4	БОЙ	3	ВЫЖИВАНИЕ
3	ЗНАНИЯ	3	ТЕХНОЛОГИИ
3	МЕТКОСТЬ Язык +2	1	ТРАНСПОРТ

ЧЕРТЫ

Быстрые рефлексы
Друзья (Б): Доктор
Друзья (Б): Скотланд-Ярд
Друзья (М): Команда с Патерностер-роу
Особое (Выпад языком) *
Пришелец
Броня (М): 5
Телепатия (Только с Дженни)
Устойчивость (Сильная жара)

Инопланетная внешность (Б)
Кодекс поведения
Тёмная тайна (Ест людей)
Последняя из своего народа
Слабость (М): холод

* Дальность 3 метра, 0/0/0 или мутагенный яд (бросок *силы* + *решительности* против 12 каждый час или мутация)

ВЕЩИ

Маска или вуаль
Катана (4/8/12)

6

БИОГРАФИЯ

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

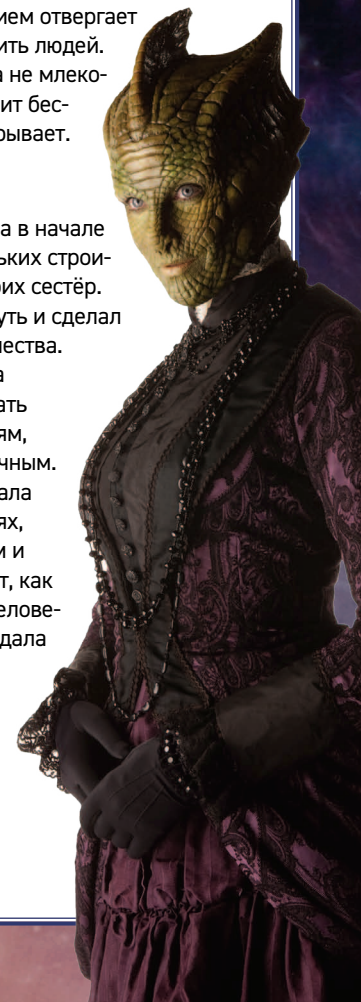
Раскрывать преступления и тайны, выступать против всех угроз.

ХАРАКТЕР

Вастра – искусный воин, но её главное оружие – разум. Это умелый и проницательный детектив, что наслаждается своими успехами. Она лишена предубеждений и с удовольствием отвергает условности, хотя сумела полюбить людей. Тем не менее, она – рептилия, а не млекопитающее и порой в ней скользит беспощадность, которую она не скрывает.

ПРОШЛОЕ

Вастра пробудилась от анабиоза в начале 1880-х и в ярости убила нескольких строителей метро, мстя за гибель своих сестёр. Доктор наставил её на новый путь и сделал защитницей Лондона и человечества. Вастра поселилась в доме 13 на Патерностер-роу и стала помогать Скотланд-Ярду и обычным людям, столкнувшимся с чем-то загадочным. Её горничная Дженни Флинт стала её напарницей в расследованиях, потом – её любовницей, а потом и женой, что наглядно показывает, как изменилось мнение Вастры о человечестве. Силурианка с лихвой отдала долг Доктору, придя к нему на помощь в битве на Бегстве демонов и защитив его после последней регенерации.



BBC DOCTOR WHO ROLEPLAYING GAME

ДЖЕННИ ФЛИНТ

ОЧКИ ИСТОРИИ 6

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○
КООРДИНАЦИЯ	○ ○ ○ ○
НАХОДЧИВОСТЬ	○ ○ ○ ○
ХАРИЗМА	○ ○ ○
РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○ ○
СИЛА	○ ○ ○

УМЕНИЯ

3	АТЛЕТИКА	2	МЕДИЦИНА
3	КРАСНОРЕЧИЕ	2	НАУКА
2	РЕМЕСЛО	4	УЛОВКИ
4	БОЙ	2	ВЫЖИВАНИЕ
3	ЗНАНИЯ	2	ТЕХНОЛОГИИ
2	МЕТКОСТЬ	2	ТРАНСПОРТ

БИОГРАФИЯ

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

Защищать слабых и искоренять зло, где бы оно не спряталось. И всё за один рабочий день!

ХАРАКТЕР

Дженни – спокойная и сдержанная девушка, чей острый ум и жажда приключений кажутся неподходящими её полу и классу. Ещё она вышла замуж за другую женщину, да ещё рептилию. Дженни понимает, как важно соблюдать приличия, но не позволит обществу ограничивать её жизнь и препятствовать её решениям.

ПРОШЛОЕ

Дженни – дочь обедневшего школьного учителя из лондонского Ист-Энда, что стала верной спутницей Вастры – детектива-консультанта. Её жизнь наполнилась чудесами и приключениями.
Она отвечала на каждый вызов и заслужила уважение, обожание, а потом и любовь Вастры. Они состоят в браке, хотя в повседневной жизни Дженни изображает её служанку.

ЧЕРТЫ

Друзья (Б): Доктор
Друзья (М): Команда с Патерностер-роу
Обострённые чувства (Б)
Телепатия (Только с Вастрой)
Храбрец
Эмпат

Чувство долга (Б): защищать мадам Вастру

ВЕЩИ

Кожаный боевой костюм (Броня 1)
Меч (2/5/7)
Перчатка-сканер (малый прибор, Сканирование, Очки истории: 1)

BBC DOCTOR WHO ROLEPLAYING GAME

СТРАКС

ОЧКИ ИСТОРИИ 7

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○
КООРДИНАЦИЯ	○ ○ ○ ○
НАХОДЧИВОСТЬ	○ ○ ○
ХАРИЗМА	○ ○ ○ ○
РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○ ○ ○
СИЛА	○ ○ ○ ○ ○ ○

УМЕНИЯ

3	АТЛЕТИКА	4	МЕДИЦИНА
1	КРАСНОРЕЧИЕ	3	НАУКА
0	РЕМЕСЛО	3	УЛОВКИ
5	БОЙ	4	ВЫЖИВАНИЕ
3	ЗНАНИЯ	3	ТЕХНОЛОГИИ
5	МЕТКОСТЬ	3	ТРАНСПОРТ

ЧЕРТЫ

Друзья (Б): Доктор
Друзья (М): Команда с Патерностер-роу)
Здоровяк
Пришелец
Храбрец

Педант
Слабость (Большая, короникова кислота)
Чувство долга (Доктор)
Эксцентричный

Особое (Заправочный клапан): попадание в него оглушает Стракса; прицеливание в клапан получает штраф -4.

ВЕЩИ

Сонтаранская винтовка (4/С/С)
Шоковый посох (О/О/О)
Боевая броня (5)
Медицинский сканер (Малый прибор; Сканирование, Очки истории: 1)

БИОГРАФИЯ

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

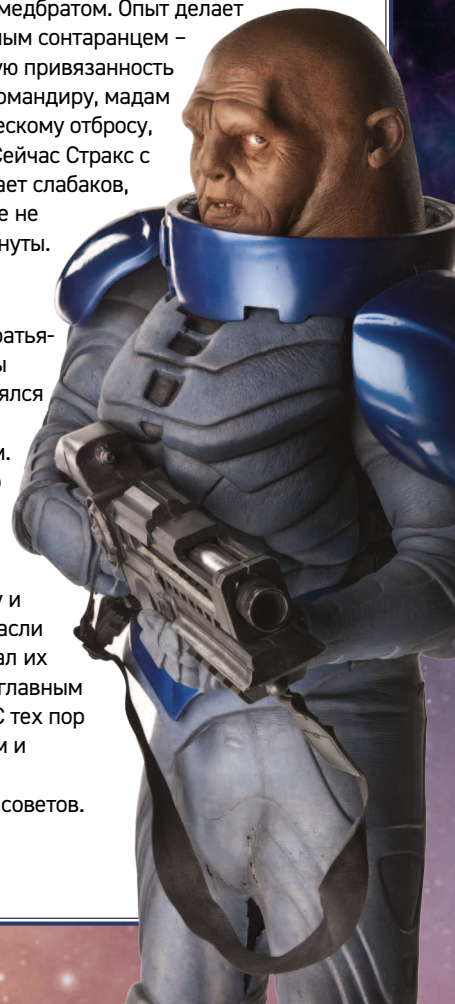
Стракс всегда исполняет свой долг – особенно, когда его призывают применить свои исключительные боевые навыки.

ХАРАКТЕР

Стракс стремится побеждать в боях, но когда сражаться не с кем, он пытается быть лучшим дворецким, кучером и медбратом. Опыт делает Стракса очень необычным сонтаранцем – он даже чувствует некую привязанность к своему нынешнему командиру, мадам Вастре и тому человеческому отбросу, что прислуживает ей. Сейчас Стракс с удовольствием защищает слабаков, что на настоящей войне не продержались бы и минуты.

ПРОШЛОЕ

После того как его собратья-клоны были побеждены Доктором, Стракс поклялся восстановить свою честь и стал медбратом. В конце концов Доктор призвал его помочь в битве на Бегстве демонов, где сонтаранец встретил мадам Вастру и Дженни Флинт. Они спасли Стракса жизнь, и он стал их дворецким, кучером и главным военным советником. С тех пор он следует их приказам и подаёт множество необходимых военных советов.



BBC DOCTOR WHO
ADVENTURES IN TIME AND SPACE

БРИГАДИР АЛИСТЕР ГОРДОН ЛЕТБРИДЖ-СТЮАРТ

ОЧКИ ИСТОРИИ 9

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○
КООРДИНАЦИЯ	○ ○ ○ ○
НАХОДЧИВОСТЬ	○ ○ ○ ○
ХАРИЗМА	○ ○ ○ ○
РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○
СИЛА	○ ○ ○ ○

УМЕНИЯ

3	АТЛЕТИКА	1	МЕДИЦИНА
4	КРАСНОРЕЧИЕ	1	НАУКА
3	РЕМЕСЛО	2	УЛОВКИ
3	БОЙ	3	ВЫЖИВАНИЕ
3*	ЗНАНИЯ	1	ТЕХНОЛОГИИ
3	МЕТКОСТЬ	3	ТРАНСПОРТ

ЧЕРТЫ

Властный голос
Воинское звание (Бригадир)
Друзья (UNIT)
Здоровяк
Несгибаемый
Опытный
Педант
Порывистый
Храбрец
Чувство долга (UNIT)

ВЕЩИ

* Военная тактика, британское правительство, UNIT

Земля конца XX века 5

БИОГРАФИЯ

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

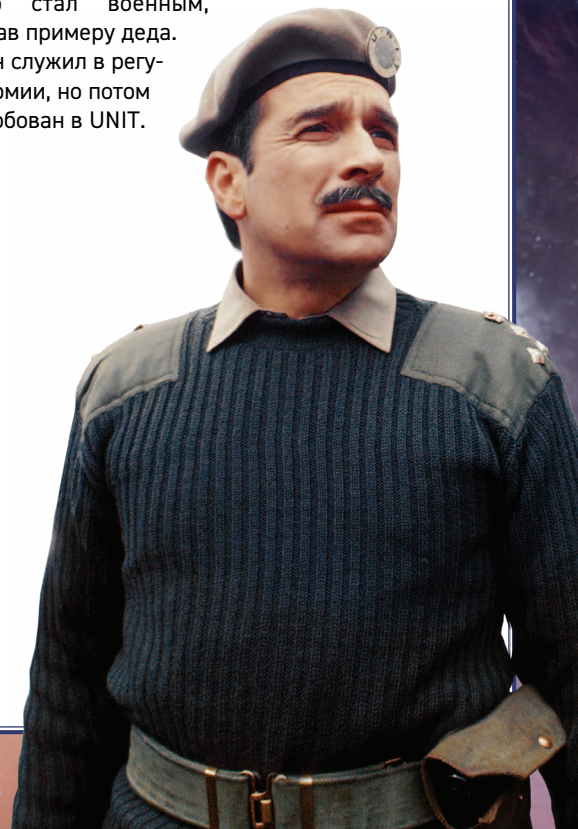
Защищать Землю (и особенно Великобританию) от инопланетных угроз.

ХАРАКТЕР

Летбридж-Стюарт – в первую очередь военный, которому трудно жить без своей службы. Ему непросто понять некоторые научные и инопланетные идеи, но он делает всё, что может – обычно как военный. Тем не менее, это хороший и надёжный союзник в трудные времена, которого ничто не вынудит сдаться.

ПРОШЛОЕ

Бригадир стал военным, последовав примеру деда. Сперва он служил в регулярной армии, но потом был завербован в UNIT.



BBC DOCTOR WHO ROLEPLAYING GAME

КЕЙТ СТЮАРТ

ОЧКИ ИСТОРИИ 12

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	○ ○
КООРДИНАЦИЯ	○ ○
НАХОДЧИВОСТЬ	○ ○ ○ ○
ХАРИЗМА	○ ○ ○ ○
РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○
СИЛА	○ ○

УМЕНИЯ

1	АТЛЕТИКА	2	МЕДИЦИНА
3	КРАСНОРЕЧИЕ	4	НАУКА
0	РЕМЕСЛО	1	УЛОВКИ
0	БОЙ	1	ВЫЖИВАНИЕ
3	ЗНАНИЯ	4	ТЕХНОЛОГИИ
1	МЕТКОСТЬ	1	ТРАНСПОРТ

ЧЕРТЫ

Властный голос
Друзья (Б): UNIT
Друзья (Б): Доктор
Золотые руки
Несгибаемая
Храбрец

Педант
Чувство долга (Б): UNIT

ВЕЩИ

Нет

5

БИОГРАФИЯ

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

Защищать Землю.

ХАРАКТЕР

Кейт Стюарт – крутая, собранная и деловитая женщина. Она очень умна, сильна волей и умеет командовать. Именно благодаря этому ей удалось преобразить UNIT и сделать его успешнее. Кейт умеет быстро и уверенно принимать сложные решения, даже когда на кону стоит судьба мира. Это умелый руководитель, и часть её искусства – знать, когда требуется помощь. Доктор может помочь ей там, где больше поддержки ждать неоткуда.

ПРОШЛОЕ

Закончив с некоторыми другими делами, Кейт вернулась к своему отцу, Алистеру Гордону Летбридж-Стюрту. Она присоединилась к UNIT, но выбрала не военную, а научную карьеру. Постепенно продвигаясь вверх по карьерной лестнице, Кейт всё больше сосредотачивала на науке всю организацию. Сейчас она возглавляет исследовательский отдел UNIT и является одной из самых могущественных женщин в мире.

BBC DOCTOR WHO ROLEPLAYING GAME

ОСГУД

ОЧКИ ИСТОРИИ 12

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○
КООРДИНАЦИЯ	○ ○
НАХОДЧИВОСТЬ	○ ○ ○ ○ ○ ○
ХАРИЗМА	○ ○
РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○
СИЛА	○ ○

УМЕНИЯ

0	АТЛЕТИКА	0	МЕДИЦИНА
0	КРАСНОРЕЧИЕ	6	НАУКА
1	РЕМЕСЛО	0	УЛОВКИ
0	БОЙ	0	ВЫЖИВАНИЕ
4	ЗНАНИЯ	5	ТЕХНОЛОГИИ
0	МЕТКОСТЬ	0	ТРАНСПОРТ

ЧЕРТЫ

Беги со всех ног!
Друзья (Б): UNIT
Жестянщик
Золотые руки

Зависимость (М): ингалятор
Заметная
Навязчивая идея (М): одержимость Доктором
Неуклюжая
Притуплённые чувства (М): нужны очки
Чувство долга (Б): UNIT

ВЕЩИ

Нет

5

БИОГРАФИЯ

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

Путешествовать в ТАРДИС.

ХАРАКТЕР

Осгуд обожает Доктора, почти что поклоняется ему и даже подражает ему в одежде. Это очень умная девушка, что всегда первой понимает, что происходит. У неё есть превосходящая её красотой сестра, отчего Осгуд не хватает уверенности в себе.

ПРОШЛОЕ

Осгуд была научным сотрудником UNIT, работала под началом Кейт Стюарт и обладала, как допуском в Чёрный архив, так и к знаниям о Докторе. Во время вторжения зигонов, инопланетяне скопировали её облик, а потом Доктор стёр память всем присутствующим, но Осгуд сумела понять, кто она – зигон или человек. Позже она помогала в поимке Мисси во время её вторжения в Лондон, но стала одной из жертв Повелительницы времени.

BBC DOCTOR WHO
ADVENTURES IN TIME AND SPACE

САРА ДЖЕЙН СМИТ

ОЧКИ ИСТОРИИ 12

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○
КООРДИНАЦИЯ	○ ○ ○ ○
НАХОДЧИВОСТЬ	○ ○ ○
ХАРИЗМА	○ ○ ○
РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○
СИЛА	○ ○

УМЕНИЯ

2	АТЛЕТИКА	2	МЕДИЦИНА
3	КРАСНОРЕЧИЕ	3	НАУКА
1	РЕМЕСЛО	4	УЛОВКИ
2	БОЙ	3	ВЫЖИВАНИЕ
4	ЗНАНИЯ	4	ТЕХНОЛОГИИ
1	МЕТКОСТЬ	2	ТРАНСПОРТ

ЧЕРТЫ

Друзья (UNIT)
Жестянщик
Золотые руки
Неприметельная
Неуёмное любопытство
Прибор
Храбрец

ВЕЩИ

Звуковая губная помада
Запястный сканер

Земля XXI века 5

БИОГРАФИЯ

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

Защищать Землю.

ХАРАКТЕР

Бесстрашная и находчивая Сара Джейн предано защищает Землю от межгалактических опасностей.

ПРОШЛОЕ

Оставленная Доктором в Абердине Сара Джейн тяжело переживала чувство потери. Недавняя встреча с Доктором вдохновила её вместе со своими друзьями и соратниками защищать Землю от ино-планетных угроз.

BBC DOCTOR WHO
ADVENTURES IN TIME AND SPACE

К-9

ОЧКИ ИСТОРИИ 12

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○
КООРДИНАЦИЯ	○ ○ ○
НАХОДЧИВОСТЬ	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
ХАРИЗМА	○ ○
РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○
СИЛА	○ ○ ○

УМЕНИЯ

1	АТЛЕТИКА	3	МЕДИЦИНА
2	КРАСНОРЕЧИЕ	5	НАУКА
0	РЕМЕСЛО	1	УЛОВКИ
1	БОЙ	1	ВЫЖИВАНИЕ
6	ЗНАНИЯ	6	ТЕХНОЛОГИИ
2	МЕТКОСТЬ	2	ТРАНСПОРТ

БИОГРАФИЯ

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ
Служить.

ХАРАКТЕР
К-9 – обладатель огромного интеллекта, что часто напоминает своим «хозяевам» о своём превосходстве, но верно служит им.

ПРОШЛОЕ
К-9 – это четвёртая версия верного робопса Доктора, которую он оставил в подарок Саре Джейн Смит после встречи в школе Деффри-Вейл.

ЧЕРТЫ

Жестянщик
Природное оружие (Бластер в носу)
Открыть/Закрыть (как у *прибора*)
Фотографическая память
Ограничение (Лестницы)
Робот
Сканирование (как у *прибора*)
Медленный
Золотые руки
Передача данных (как у *прибора*)
Вихрь

ВЕЩИ

Много-много приборов!

BBC DOCTOR WHO ROLEPLAYING GAME

СЕЙБРА

ОЧКИ ИСТОРИИ 12

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○ ○
КООРДИНАЦИЯ	○ ○ ○
НАХОДЧИВОСТЬ	○ ○ ○
ХАРИЗМА	○ ○ ○
РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○
СИЛА	○ ○ ○

УМЕНИЯ

2	АТЛЕТИКА	0	МЕДИЦИНА
5	КРАСНОРЕЧИЕ	0	НАУКА
0	РЕМЕСЛО	3	УЛОВКИ
1	БОЙ	1	ВЫЖИВАНИЕ
3	ЗНАНИЯ	2	ТЕХНОЛОГИИ
1	МЕТКОСТЬ	0	ТРАНСПОРТ

ЧЕРТЫ

Друзья (М): Доктор и Клара
Метаморф (Б)
Эмпат

Изгой

ВЕЩИ

Голографическая одежда (Малый прибор, Метаморф – создаёт иллюзию одежды, подходящей к облику Сейбры, Очки истории: 1)

7

БИОГРАФИЯ

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

Найти друзей.

ХАРАКТЕР

Сейбра умна, дружелюбна и проницательна. Благодаря этому она понимает, что окружающие думают о её умении перевоплощаться – неудивительно, что она очень одинока. Когда ей удалось взять свои способности под контроль, её природное дружелюбие напомнило о себе, и девушка смотрит в будущее, надеясь найти настоящих друзей.

ПРОШЛОЕ

Сейбра – человек-мутант, и большую часть жизни это приносило ей проблемы. Кого бы женщина не коснулась, она мгновенно принимает его облик. Эта способность была неуправляемой, отчего люди избегали Сейбры. Ограбив банк Карабраксос в компании с Доктором, она получила генетический подавитель, который позволил ей управлять своей мутацией. Обрадованная Сейбра начала новый этап своей жизни, в котором люди не будут её избегать.

BBC DOCTOR WHO ROLEPLAYING GAME

ПСИ

ОЧКИ ИСТОРИИ 12

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○
КООРДИНАЦИЯ	○ ○ ○
НАХОДЧИВОСТЬ	○ ○ ○ ○
ХАРИЗМА	○ ○ ○
РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○
СИЛА	○ ○ ○

УМЕНИЯ

1	АТЛЕТИКА	0	МЕДИЦИНА
2	КРАСНОРЕЧИЕ	1	НАУКА
2	РЕМЕСЛО	4	УЛОВКИ
0	БОЙ	0	ВЫЖИВАНИЕ
2	ЗНАНИЯ	4	ТЕХНОЛОГИИ Компьютеры +2
1	МЕТКОСТЬ	0	ТРАНСПОРТ

ЧЕРТЫ

Быстрые рефлексы
Друзья (М): Доктор и Клара
Золотые руки
Киборг
Обострённые чувства
Открыть/Закрыть (Как у *прибора*)
Фотографическая память

Слабость (М): случайные сбои жёсткого диска
Тёмная тайна (М): уголовное прошлое

ВЕЩИ

Нет

7

БИОГРАФИЯ

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

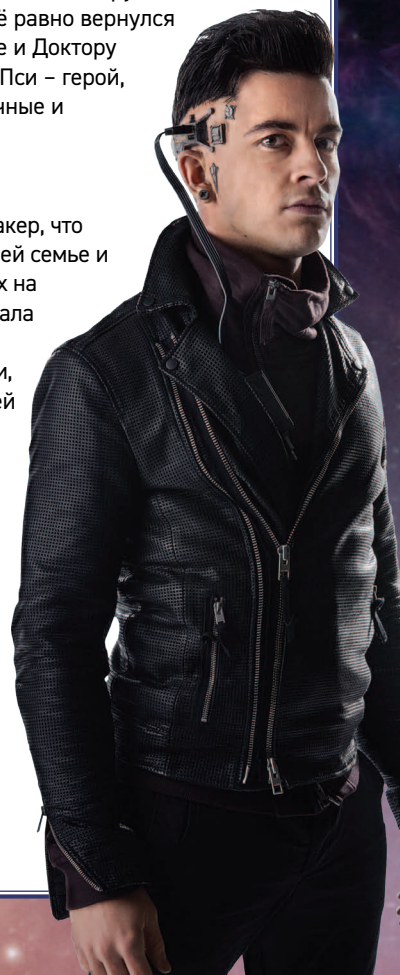
Открывать зепертые двери - за вознаграждение или чтобы испытать свои силы.

ХАРАКТЕР

Пси примечательно великодушный и сострадательный для преступника – во время налёта на банк Карабраксос, он был готов по своей воле пожертвовать собой, чтобы спасти Клару. Он выжил и получил, что хотел, но всё равно вернулся в банк, чтобы помочь Кларе и Доктору добыть то, что искали они. Пси – герой, несмотря на не самые обычные и преступные методы.

ПРОШЛОЕ

Пси – грабитель банков и хакер, что удалил воспоминания о своей семье и друзьях, чтобы не выдать их на допросе. Такая потеря сделала его очень одиноким. Он расширил свои аугментации, но отсутствие близких людей гнетёт его. Вербуя Пси на ограбление банка Карабраксос, Доктор посулил ему систему «Неофит», что может восстанавливать утраченные воспоминания. Удачное ограбление принесло хакеру не только обещанную награду, но и новых друзей – Сейбру, Доктора и особенно Клару.



BBC DOCTOR WHO ROLEPLAYING GAME

КОРТНИ ВУДС

ОЧКИ ИСТОРИИ 15

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○
КООРДИНАЦИЯ	○ ○ ○
НАХОДЧИВОСТЬ	○ ○ ○
ХАРИЗМА	○ ○ ○
РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	○ ○
СИЛА	○ ○

УМЕНИЯ

2	АТЛЕТИКА	0	МЕДИЦИНА
3	КРАСНОРЕЧИЕ	0	НАУКА
0	РЕМЕСЛО	3	УЛОВКИ
1	БОЙ	1	ВЫЖИВАНИЕ
1	ЗНАНИЯ	1	ТЕХНОЛОГИИ
0	МЕТКОСТЬ	0	ТРАНСПОРТ

ЧЕРТЫ

Беи со всех ног!
Благодетель (Доктор)
Крик!
Неприметельная
Несгибаемая
Эмпат

Неопытная
Неуёмное любопытство
Слабость (Космическая болезнь)
Спорщица
Чувство долга (Всё ещё школьница)

ВЕЩИ

Нет

5

БИОГРАФИЯ

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

Доказать, что люди, которые сомневаются в ней, неправы.

ХАРАКТЕР

Кортни – это Дурной пример. Так говорят многие учителя и даже директор, а её родители просто в отчаянии. Но что тут поделаешь? Некоторые вещи нужно говорить вслух, вот и всё. Запертые двери нужно открывать. У людей полно странных тайн, и Кортни больше всего обожает узнавать их.

ПРОШЛОЕ

Кортни – десятиклассница из школы Коал-Хилл и главная возмутительница спокойствия. Она сумела узнать, что новый смотритель – инопланетянин, побывала в ним в космосе и даже пользовалась его психобумагой вместо своих документов. Он взял её с собой на Луну, что сделало её первой женщиной на Луне, но Луна оказалась яйцом огромного космического дракона, но потом её сменила другая Луна, так что всё в порядке (это было в будущем). А ещё Кортни совершенно права в том, что мисс Освальд и мистер Пинк влюблены друг в друга.

BBC DOCTOR WHO ROLEPLAYING GAME

РИГСИ

ОЧКИ ИСТОРИИ 12

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○
КООРДИНАЦИЯ	○ ○ ○ ○
НАХОДЧИВОСТЬ	○ ○ ○ ○
ХАРИЗМА	○ ○ ○
РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○
СИЛА	○ ○ ○

УМЕНИЯ

2	АТЛЕТИКА	0	МЕДИЦИНА
2	КРАСНОРЕЧИЕ	0	НАУКА
4	РЕМЕСЛО Граффити +2	3	УЛОВКИ
2	БОЙ	1	ВЫЖИВАНИЕ
2	ЗНАНИЯ	1	ТЕХНОЛОГИИ
0	МЕТКОСТЬ	2	ТРАНСПОРТ

ЧЕРТЫ

Непримечательный
Само очарование
Чувство направления

Чувство долга (М): общественные работы

ВЕЩИ

Нет

5

БИОГРАФИЯ

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

Делать хорошие граффити и противостоять всем пришельцам, которых встретит.

ХАРАКТЕР

Сердце у Ригси на месте, хотя он мало значения придаёт правилам и тем, кто их устанавливает. Он умён, дружелюбен, обаятелен и способен на удивительные поступки. Ригси оказался достаточно храбр, чтобы попытаться пожертвовать собой, но достаточно скромен, чтобы дать себя переубедить и потом посмеяться над своей опрометчивостью.

ПРОШЛОЕ

У Ригси хорошие отношения с мамой, но его тётка пропала без вести – её убили инопланетяне из двух измерений. Случайный разговор с женщиной на улице втянул его в отчаянную битву с пришельцами, в которой о своими глазами видел отвагу Клары Освальд и её друга – инопланетянина Доктора.

BBC DOCTOR WHO ROLEPLAYING GAME

РОБИН ГУД

ОЧКИ ИСТОРИИ 12

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○
КООРДИНАЦИЯ	○ ○ ○ ○ ○
НАХОДЧИВОСТЬ	○ ○
ХАРИЗМА	○ ○ ○ ○
РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○
СИЛА	○ ○ ○ ○

УМЕНИЯ

2	АТЛЕТИКА	0	МЕДИЦИНА
2	КРАСНОРЕЧИЕ	0	НАУКА
0	РЕМЕСЛО	2	УЛОВКИ
3	БОЙ	2	ВЫЖИВАНИЕ
0	ЗНАНИЯ	0	ТЕХНОЛОГИИ
5	МЕТКОСТЬ	0	ТРАНСПОРТ

БИОГРАФИЯ

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

Поступать правильно и вдохновлять других.

ХАРАКТЕР

Весёлый и жизнерадостный, но когда нужно - рассудительный и серьёзный.

ПРОШЛОЕ

История Робина Гуда похожа на выдумку – он изгнанный со своих земель шерифом феодал, что стал разбойником, который защищает невинных и менее удачливых. Робин Гуд вне закона, но иначе он не может помогать угнетённым. Его главному врагу, шерифу Ноттингемскому, помогали роботы, так что шервудский разбойник знает, как они могут быть опасны, но отказывается сдаваться, даже когда кажется, что шансов нет.

ЧЕРТЫ

Храбрец
Само очарование
Обострённые чувства (Зрение)
Быстрые рефлексы
Властный голос

Враг (Шериф Ноттингемский)
Порывистый

ВЕЩИ

Длинный лук (5/7/9)
Меч (4/6/8)

2

BBC DOCTOR WHO ROLEPLAYING GAME

ДЖОРНИ БЛУ

ОЧКИ ИСТОРИИ 12

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○
КООРДИНАЦИЯ	○ ○ ○ ○ ○
НАХОДЧИВОСТЬ	○ ○ ○
ХАРИЗМА	○ ○ ○
РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○
СИЛА	○ ○ ○

УМЕНИЯ

4	АТЛЕТИКА	0	МЕДИЦИНА
1	КРАСНОРЕЧИЕ	0	НАУКА
0	РЕМЕСЛО	0	УЛОВКИ
3	БОЙ	0	ВЫЖИВАНИЕ
0	ЗНАНИЯ	2	ТЕХНОЛОГИИ
3	МЕТКОСТЬ	5	ТРАНСПОРТ

ЧЕРТЫ

Быстрые рефлексы
Друзья (Б): Объединённое галактическое сопротивление
Здоровяк
Храбрец

Враг (Далеки)
Спорщица

ВЕЩИ

Лазерный пистолет (4/С/С)

7

БИОГРАФИЯ

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

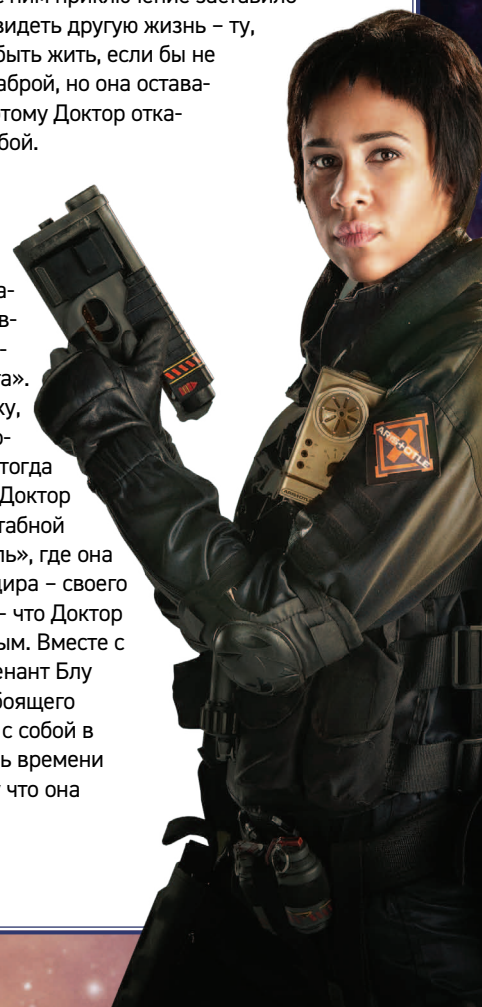
Отомстить за брата.

ХАРАКТЕР

Джорни Блу в жизни испытала много горя и гнева. Всё, что она знает – это война против далеков и потери. Когда Доктор спас её, он угрожала ему пистолетом, но пережитое с ним приключение заставило Джорни мельком увидеть другую жизнь – ту, которой она могла быть жить, если бы не война. Блу была храброй, но она оставалась солдатом, и потому Доктор отказался взять её с собой.

ПРОШЛОЕ

Лейтенант Джорни Блу была пилотом Объединённого галактического сопротивления далекам с позывным «Оса-дельта». Доктор спас девушку, когда её корабль получил попадание – тогда погиб её брат, Кай. Доктор отвёз Джорни на штабной корабль «Аристотель», где она убедила его командира – своего дядю Моргана Блу – что Доктор может быть полезным. Вместе с ним и Кларой лейтенант Блу побывала внутри сбоящего далека, но взять её с собой в ТАРДИС Повелитель времени не пожелал, потому что она была солдатом.



BBC DOCTOR WHO ROLEPLAYING GAME

СОЛДАТ UNIT

ОЧКИ ИСТОРИИ 12

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○
КООРДИНАЦИЯ	○ ○ ○ ○
НАХОДЧИВОСТЬ	○ ○ ○
ХАРИЗМА	○ ○ ○
РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○
СИЛА	○ ○ ○ ○

УМЕНИЯ

2	АТЛЕТИКА	1	МЕДИЦИНА
1	КРАСНОРЕЧИЕ	0	НАУКА
0	РЕМЕСЛО	2	УЛОВКИ
3	БОЙ	3	ВЫЖИВАНИЕ
0	ЗНАНИЯ	1	ТЕХНОЛОГИИ
3	МЕТКОСТЬ	1	ТРАНСПОРТ

БИОГРАФИЯ

ИМЯ:

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

Служить Единой разведывательной группе и защищать Землю от внутренних и внешних угроз.

ВОЕННО-УЧЕТНАЯ СПЕЦИАЛЬНОСТЬ:

Вы получили подготовку по своей специальности. Увеличьте одно умение на +1.

ОПИСАНИЕ:

ЧЕРТЫ

Быстрые рефлексы
Властный голос
Друзья (Б): UNIT
Здоровяк
Храбрец

Кодекс поведения (М): воинский устав
Чувство долга (Б): UNIT

ВЕЩИ

Бронежилет
9-мм питолет (Урон 5)
Мобильный телефон

BBC DOCTOR WHO ROLEPLAYING GAME

УЧЕНЫЙ

ОЧКИ ИСТОРИИ 12

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○
КООРДИНАЦИЯ	○ ○
НАХОДЧИВОСТЬ	○ ○ ○ ○ ○
ХАРИЗМА	○ ○ ○
РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○
СИЛА	○ ○

УМЕНИЯ

0	АТЛЕТИКА	1	МЕДИЦИНА
2	КРАСНОРЕЧИЕ	4	НАУКА
2	РЕМЕСЛО	0	УЛОВКИ
0	БОЙ	0	ВЫЖИВАНИЕ
3	ЗНАНИЯ	3	ТЕХНОЛОГИИ
0	МЕТКОСТЬ	2	ТРАНСПОРТ

БИОГРАФИЯ

ИМЯ:

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

Совершать открытия и раздвигать границы познанного.

ДОКТОР НАУК

Хотя вас интересует всё на свете, ваша докторская степень получена в определённой сфере знаний (физика, биология, геология и т. д. – выберите одну). Вы получаете бонус +2 к броскам *науки*, если она касаются вашей специальности.

ОПИСАНИЕ:

ЧЕРТЫ

Бездонные карманы
Жестянщик
Золотые руки
Фотографическая память

Неуёмное любопытство
Эксцентричный (М): выберите сами

ВЕЩИ

Лабораторный халат
Карандаш
Блокнот
Смартфон

BBC DOCTOR WHO ROLEPLAYING GAME

РОК-ЗВЕЗДА

ОЧКИ ИСТОРИИ 12

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○
КООРДИНАЦИЯ	○ ○ ○ ○
НАХОДЧИВОСТЬ	○ ○ ○
ХАРИЗМА	○ ○ ○ ○ ○
РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	○ ○
СИЛА	○ ○ ○

УМЕНИЯ

1	АТЛЕТИКА	0	МЕДИЦИНА
5	КРАСНОРЕЧИЕ	0	НАУКА
5	РЕМЕСЛО	2	УЛОВКИ
2	БОЙ	0	ВЫЖИВАНИЕ
0	ЗНАНИЯ	1	ТЕХНОЛОГИИ
0	МЕТКОСТЬ	1	ТРАНСПОРТ

БИОГРАФИЯ

ИМЯ:

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

Из бездомного уличного воришки вы стали мировой звездой, но славы на Земле вам мало. Вы хотите, чтобы ваша музыка звучала через всё пространство и время.

ВИРТУОЗ

Вы можете играть на чём угодно, но лишь один инструмент принёс вам всемирную славу. Выберите один музыкальный инструмент (или свой голос). Вы получаете +2 к броскам *ремесла*, когда используете его.

ОПИСАНИЕ:

ЧЕРТЫ

Быстрые рефлексы
Привлекательный
Само очарование
Счастливчик

Заметный
Порывистый
Эгоист
Эксцентричный (М): выберите сами

ВЕЩИ

Музыкальный инструмент (Выберите один)
Эстрадный костюм
Большие пачки хрустящих банкнот (только с ТУ 5)

5

BBC DOCTOR WHO ROLEPLAYING GAME

АРХЕОЛОГ-АВАНТЮРИСТ

ОЧКИ ИСТОРИИ 12

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○
КООРДИНАЦИЯ	○ ○ ○ ○
НАХОДЧИВОСТЬ	○ ○ ○ ○
ХАРИЗМА	○ ○ ○ ○
РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○
СИЛА	○ ○ ○ ○

УМЕНИЯ

1	АТЛЕТИКА	1	МЕДИЦИНА
1	КРАСНОРЕЧИЕ	2	НАУКА
0	РЕМЕСЛО	2	УЛОВКИ
2	БОЙ	1	ВЫЖИВАНИЕ
2	ЗНАНИЯ	1	ТЕХНОЛОГИИ
2	МЕТКОСТЬ	1	ТРАНСПОРТ

БИОГРАФИЯ

ИМЯ:

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

Исследовать останки древних цивилизаций, узнавать всё о них и передавать артефакты в музеи, чтобы распространять знания.

ПРОФЕССОР АРХЕОЛОГИИ

Вы получаете бонус +2 к броскам *знаний*, касающихся истории Земли, и броскам *науки*, связанным с археологией.

ОПИСАНИЕ:

ЧЕРТЫ

Беги со всех ног!
Быстрые рефлексы
Здоровяк
Счастливчик

Кодекс поведения (М)
Порывистый
Неуёмное любопытство
Навязчивая идея (М): исследовать древние руины

ВЕЩИ

Шляпа-федора
Кожаная сумка
Кнут
Пистолет
Блокнот
Переносной набор археологических инструментов

BBC

DOCTOR WHO

ROLEPLAYING GAME

ОЧКИ ИСТОРИИ

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
КООРДИНАЦИЯ	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
НАХОДЧИВОСТЬ	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
ХАРИЗМА	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
РЕШИТЕЛЬНОСТЬ	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
СИЛА	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

УМЕНИЯ

- ◇ АТЛЕТИКА
- ◇ КРАСНОРЕЧИЕ
- ◇ РЕМЕСЛО
- ◇ БОЙ
- ◇ ЗНАНИЯ
- ◇ МЕТКОСТЬ
- ◇ МЕДИЦИНА
- ◇ НАУКА
- ◇ УЛОВКИ
- ◇ ВЫЖИВАНИЕ
- ◇ ТЕХНОЛОГИИ
- ◇ ТРАНСПОРТ

БИОГРАФИЯ

ИМЯ:

ОПИСАНИЕ:

ЧЕРТЫ

ВЕЩИ

ТУ

BBC
DOCTOR WHO
ROLEPLAYING GAME

ИМЯ ИГРОКА

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

ДЛИТЕЛЬНЫЙ КОНФЛИКТ

1) ОПИШИТЕ СЦЕНУ:
Где все происходит и каковы условия?

2) ОПРЕДЕЛИТЕ НАМЕРЕНИЯ:
Что хочет сделать каждый персонаж? Что планируют NPC?

3) ПРЕДПРИМИТЕ ДЕЙСТВИЯ:
Все участники конфликта (в т. ч. NPC) предпринимают запланированные действия:

Болтуны: кто хочет просто поговорить? Сейчас самое время.
Бегуны: собираетесь ходить или бегать? Ваш ход.
Деятели: небоевые действия. Если вздумали что-то починить – действуйте!
Бойцы: в последнюю очередь совершаются боевые действия.

Помните, что направленным против вас действиям можно сопротивляться.

4) ПОВТОРИТЕ ПУНКТЫ 2-3:
Если конфликт не был разрешён, просто вернитесь к шагу 2.

ОСНОВНОЕ ПРАВИЛО

ХАРАКТЕРИСТИКА + УМЕНИЕ (+ ЧЕРТА) + 2К6 =
РЕЗУЛЬТАТ, КОТОРЫЙ СРАВНИВАЕТСЯ СО СЛОЖНОСТЬЮ

УРОВНИ УСПЕХА

БРОСОК	РЕЗУЛЬТАТ	ЭТО УСПЕШНО?	УРОН
На 9+ выше сложности	Фантастический	Да, и происходит что-то хорошее	x1.5
На 4-8 выше сложности	Хороший	Да	x1
На 0-3 выше сложности	Успешный	Да, но не всё так хорошо	x1/2
На 1-3 ниже сложности	Провальный	Нет, но не всё так полохо	x1/2
На 4-8 ниже сложности	Плохой	Нет	x1
На 9+ ниже сложности	Катастрофический	Нет, и происходит что-то плохое	x1.5

ОЧКИ ИСТОРИИ

СПОСОБ ПРИМЕНЕНИЯ	ЦЕНА
«Я не знаю... Я в тупике» Ведущий даёт вам туманную подсказку, либо создаёт событие, что подталкивает вас в нужном направлении.	1
«У нас всего одна попытка» Дополнительные кубы на один бросок. Одно очко истории приносит два дополнительных куба, каждое очко сверх первого – ещё один дополнительный.	1
«У нас ведь почти получилось!» Улучшите результат вашего броска на один шаг за каждое потраченное очко. Неудачный бросок можно улучшить только до *успешного*.	1 за уровень
«Это просто царапина» Восстановите половину потерянных очков характеристик (округлять вверх), которые вы потеряли в конфликтах или из-за ранений.	1
«Как-то так, Доктор?» Получив инструкции, персонаж может одну сцену использовать умение, которого у него нет, без штрафа. В броске используется характеристика персонажа и уровень умения того, кто его инструктировал. Такой бросок не может быть лучше просто *успешного*.	1
«Что это ты мастеришь?» Персонаж может создать *прибор* или потратить очки из уже имеющегося *прибора*, чтобы сделать с его помощью что-нибудь нестандартное.	Разная
«Погодите, у меня идея!» Внесите небольшое изменение в сюжет или придумайте себе временное преимущество. Требуется одобрение ведущего.	1
«Ты можешь это сделать. Я знаю, что можешь» Пожертвуйте свои очки истории другому персонажу, произнеся драматичную речь, сказав несколько тёплых слов или даже поцеловав.	Разная
«Сделай что-нибудь удивительное!» Персонаж может сделать что-то невозможное – создать благоприятный парадокс, вернуть кого-либо к жизни, перезапустить Вселенную. Требуется одобрение ведущего.	Разная

ГЛОССАРИЙ

2-ДИС – 2-Dis 119
Агент времени - Time Agent 49
Амнезия – Amnesia 39
Антагонист – (The) Antagonist 209
Аристократ – Noble 30
Археолог-авантюрист (лист персонажа) – Archaeologist Character Sheet 287
Атлетика – Athletics 59
Атмосфера – Atmosphere 202
Бабах! – Zap 114
Баттерли – Batterlee 232
Беги со всех ног! – Run for your Life! 30
Бездонные карманы – Resourceful Pockets 30
Безобидный – Innocuous 114
Бессмертие – Immortal 49
Бесхребетные – (The) Boneless 145
Благодетель – Owed Favour 30
Близко и далеко – Near and Far 128
Боевые раунды – Action Rounds 80
Бой – Combat 88
Бой (умение) – Fighting 59
Бой во время погони – Combat in Chases 100
Бонусы и штрафы – Terrain Modifiers 99
Бригадир Алистер Гордон Летбридж-Стюарт (лист персонажа) – Brigadier Alistair Gordon Lethbridge-Stewart Character Sheet 273
Броня – Armour 181
Бросайте кости – Roll the Dice 77
Броски (как работают) – (How a) Roll Works 72
Броски без умений – Unskilled Attempts 72
Будьте вовлечены – Get Involved 192
Буревестник – (The) Stormhead 238
Буря – (The) Storm 235
Быстрое исцеление – Fast Healing 30, 50
Быстрые рефлексы – Quick Reflexes
В ожидании вскрытия - Dissection Time 246
В розыске – Wanted 39
В центре внимания – Being in the Hot Seat 198
Вакуум – Vacuum 93
Ваша первая игра – Your First Game 190
Вводные – Introductory Briefs 212
Ведение игры – Gamemastering 196
Ведение игры – Running this Adventure 238
Ведения игры (основы) – (Basic) Gamemastering 198
Ведущему (Советы) – Gamemastering Hints and Tips 199
Ведущий – (The) Gamemaster 9
Ведущим (кто будет?) (Who Should be) Gamemaster? 197
Векторый ключ – (The) Vector Key 234
Великий разум - Great Intelligence 146
Вечная война - Eternal War 176
Вихрь – Vortex 50, 182
Властный голос – Voice of Authority 31
Внешность – Appearance 65
Внимательность – Awareness 23
Внутри больше, чем снаружи – Bigger on the Inside 114, 134
Во-вторых: Они выходят из этих чёртовых стен! – Second: Coming out of the gosh-darned walls 254
Военный Доктор (лист персонажа) – War Doctor Character Sheet 263
Воинское звание – Military Rank 31
Во-первых: лицо ангела – First: Angel Face 254
Враг (вредная черта) – Adversary 39
Вращение вселенной – Feel the Turn of the Universe 50
Время мне не хозяин! – Time is Not the Boss of Me! 130
Время-шремя спешит на помощь – Timey-Wimey to the Rescue 123
Все когда-то уходят... – Everything has it's Time 206
Всё чудесатее и чудесатее... – Curiouser and Curiouser 195
Всевидящие очи – Seeing Eyes 245
Вселенная Доктора – (The) Doctor's Universe 11
Встряхните их! – Shake it up! 26
Вступительное приключение – Opening Adventures 217
Вторая серия – (The) Second Part 216
Вы здесь босс! – Basically You Rule! 206
Вы не можете все быть Докторами! – "You Can't All Play the Doctor" 19
Выживание – Survival 59
Высокомерие – Arrogant 32
Выход – (The) Exit Door 252
Галлюциногенная помада – Hallucinogenic Lipstick 119
Где Ключ? – Finding the Vector Key 241
Гений биохимии – Biochemical Genius 32
Гипноз – Hypnosis 32, 51
Глава восьмая: Всё время и пространство ждут тебя – не вздумай спорить – Chapter Eight: All of Time and Space is Waiting. Don't Even Argue 231
Глава вторая: Старомодные герои из старомодных книг – Chapter Two: Old-fashioned Heroes from Old-fashioned Storybooks 17
Глава первая: Путешествие длиною в жизнь – Chapter One: The Trip of a Lifetime 6
Глава седьмая: История – тяжкое бремя, а сказки окрыляют нас! – Chapter Seven: History is a Burden, Stories can Make us Fly! 207
Глава третья: Я могу сражаться с монстрами, я не могу сражаться с физикой – Chapter Three: I Can Fight Monsters, I Can't Fight Physics 69
Глава четвёртая: Время, снова время – Chapter Four: Time and Time Again 121
Глава шестая: С тобой не разговор, а американские горки! – Chapter Six: It's a Rollercoaster with You 189
Главая пятая: Эти странные, странные существа – Chapter Five: All the Strange, Strange Creatures 143
Громоздкий – Bulky 118
Группы персонажей – Group Backgrounds 200
Далек Ржавчик? (А где..) – (Where is the) Rusty the Dalek? 144
Далеки – Daleks 149
Далек-мутант – Dalek Mutants 151
Далеков антитела – Dalek Antibodies 149
Далеков спящий агент – Dalek Sleeper Agent 152
Дальность действия телепатии – Telepathic Range 55
Двенадцатый Доктор (лист персонажа) – (The) Doctor Character Sheet 260
Двигатель сюжета – Plot Device 142
Движение – Movement 98
Двойная порция неприятностей – Double Dose of Trouble 254
Двухсерийные и трёхсерийные приключения – Two (and Three) Part Stories 215
Десятый Доктор (лист персонажа) – Tenth Doctor Character Sheet 262
Дженни Флинт (лист персонажа) – (Jenny) Flint Character Sheet 271
Джорни Блу (лист персонажа) – (Journey) Blue Character Sheetё 283
Длительная кампания – (An) Ongoing Campaign 244
Доктор – (The) Doctor 12
Доктор и каноничные спутники – (The) Doctor and Companions 19
Доктор и новые спутники – (The) Doctor and New Companions 19
Доктора (приключения без) – Doctor-Lite Adventures 218
Доктора враги – (The) Doctor's Enemies 12
Доктора спутники – (The) Doctor's Companions 12
Должник – Owes Favour 40
Домосед – Unadventurous 40
Дополнительные конечности (полезная черта) – Additional Limbs 182
Друг животных – Animal Friendship 33
Друг инженера – Engineer's Mate 119
Другие выдающиеся особенности – (Other) Extraordinary Abilities 134
Друзья – Friends 33
Дух приключений – Sense of Adventure 194
Дыхательная система – Respiratory Bypass System 132
Дэнни Пинк (лист персонажа) – (Danny) Pink Character Sheet 269
Если буревестник победит – If the Stormhead Wins 244
Если недоучка ведёт слепого... – (The) Unrefined Leading the Blind 249
Жестянщик – Boffin 34
Жители Баттерли – People in Batterlee 233
Жнецы – Reapers 124
Жулик – (The) Cheat 204
Забывчивый – Forgetful 41
Зависимость – Dependency 41
Заводи во времени – Time Spurs 125
Заводной ангел – (The) Clockwork Angel 256
Заводной учитель – Clockwork Teacher 248

Заводные роботы – Clockwork Robots 152
Замедленные рефлексы – Slow Reflexes 46
Заметный – Distinctive 41
Заражение – Infection 182
Застыньте! – Freeze! 95
Звуковая отвёртка – Sonic Screwdriver 119
Здоровяк – Tough 34
Зигоны – Zygons 153
Знания – Knowledge 60
Золотые руки – Technically Adept 34
Игровые встречи – Game Sessions 9
Идеи для «И...» и «Но...» –Ideas for and ... or but ... 247, 250
Идеи для приключений – Adventure seeds 219
Избавление от вредных черт и получение полезных – (Removing Bad) Traits/Buying Good Traits 109
Изгой – Outcast 42
Изменение времени – (Changing) Time 126
Имена пришельцев – Alien Character Names 65
Имущество и снаряжение – Equipment and Personal Items 67
Имя – Name 65
Инопланетная внешность – Alien Appearance 51, 188
Инопланетная физиология – Angel Physiology 163
Инопланетные органы чувств – Alien Senses 183
Инфопланшет – Datapad 119
Иные источники урона – (Other Sources of) Injury 92
Иные линии времени – Sideways in Time 129
История – (The) Story 208
Источники физического урона – (Sources of) Physical Injury 86
Исцеление – Healing 96
К-9 (лист персонажа) – K-9 Character Sheet 277
Как вовлечь персонажей – Getting the Characters involved 238
Как играть в ролевые игры – How to Play a Roleplaying Game 190
Как использовать эту книгу – How to Use this Book 10
Как прекратить бурю – Ending the Storm 242
Как работать с игроками – Dealing with the Players 203
Как устроено это приключение – How This Adventure is Organised 232
Камера, мотор! – Action! 210
Кампании – Campaigns 216
Кейт Стюарт (лист персонажа) – (Kate) Stewart Character Sheet 274
Кем я могу играть? – Who can you Play? 18
Киберлюди – Cybermen 155
Киборг – Cyborg 51
Клара (лист персонажа) – Clara Character Sheet 268
Кодекс поведения – Code of Conduct 42
Колонны – (The) Columns 251
Конец – кульминация, развязка – (The) End - Climax and Resolution 214
Конец приключения – Ending the Adventure 257
Конфликт (Длительный) – (Extended) Conflict 80
Конфликт (длительный) вкратце – (Extended) Conflict Summary 83
Конфликт (сюжетообразующий) – (The) Conflict 209
Конфликты (состязательные броски) – Conflict: Contested Rolls 77
Концовка кампании – Finales 218
Координация – Coordination 24
Копирование – Replication 183
Корпуса далеков – Dalek Travel Machine 150
Кортни Вудс (лист персонажа) – (Courtney) Woods Character Sheet 280
Красноречие – Convince 61
Кратко о погонях – Chase Summary 101
Краткое содержание – Adventure Synopsis 232, 245
Кривые руки – Technically Inept 43
Крик! – Screamer! 34
Круги на воде и нексусы – Ripples and Nexus Points 126
Кто создал Векторный ключ? – Who Created the Vector Key? 244
Кто такой Буревестник? – What is the Stormhead? 244
Кто такой Доктор? – Who is the Doctor? 7
Куда приходится удар? – Where Does It Hurt? 86
Кэрол – Carole 249
Ледяные воины – Ice Warriors 157
Лейтенант Патель на связи – Lieutenant Patel, Onscreen 253
Лист персонажа (чистый) – (Blank) Character Sheet 288
Лихач – Hot Shot 34
Личной цели (Смена) – (Changing your) Personal Goal 109
Личные истории – Character Stories 216
Личный рост – Growing as a Person 109
Ловушка – Entrap 115
Мадам Вастра (лист персонажа) – (Madam) Vastra Character Sheet 270
Мальчишки и их игрушки – Boys and Their Toys 110
Манипулятор Вихрем – Vortex Manipulator 119
Манчкин – Power Gamer 203
Медицина – Medicine 62
Медленный – Slow 118
Места – Locations 233
Метаигра – Metagaming 191
Метаигрок – (The) Metagamer 203
Метаморф – Shapeshift 183
Меткость – Marksman 62
Миролюбие – Pacifism 195
Мисси и Мастер – Missy (The Master) 158
Многочисленные противники – (Multiple) Opponents 79
Молекулярный наносжиматель – Molecular Nanoscaler 120
Морские дьяволы – Sea Devils 168
На самом интересном месте! – Cliffhangers 215
Навязчивая идея – Obsession 43
Наказания за плохую игру – Punishing Poor Play 205
Намерения – Intent 72
Насколько хорошо вы справились? – How Well have you Done? 73
Настоящее – это прошлое – Present is Past 130
Наука – Science 62
Находчивость – Ingenuity 24
Начало – экспозиция и рассоедование – (The) Beginning - The Setup, Investigation 212
Не делайте глупостей - Don't Be Awkward 193
Не жульничайте – Don't Cheat 191
Не тяните одеяло на себя! – Don't Hog It! 193
Невезучий – Unlucky 43
Невосприимчивость – Immunity 184
Недавние события – Recent History 233
Неигровых персонажей (Оживление) – (Bringing) Non-player Characters to Life 201
Необязательное правило: куб драмы - Optional Rule: The Drama Die 75
Неопытный – Inexperienced 51
Непосредственные проблемы – Initial Problems 240
Непримечательный – Face in the Crowd 35
Непробиваемость – Impervious 184
Несгибаемое человечество – The 'Indomitable' Human Race 195
Несгибаемый – Indomitable 35
Несколько действий в один раунд – (Making More than One) Action in a Round 81
Нетопыри бури – Storm Bats 236
Нетопыри на охоте – Storm Bats on the Hunt 241
Неуёмное любопытство – Insatiable Curiosity 44
Неуклюжий – Clumsy 44
Никаких Повелителей времени – No Time Lord At All 20
Нокаут! – Knockout! 87
Нумерация страниц – Page References 11
О (Оглушение) – S (Stun) 85
Обездвиженные ангелы – (The) Fixated Angels 256
Обострённые чувства – Keen Senses 35
Обращаю полярность нейтронного потока! – Reverse The Polarity of the Neutron Flow 36
Огонь – Fire 92
Ограничение – Restriction 118
Одержимость – (Being) Possessed 95
Одержимость – Possess 84
Одиннадцатый Доктор (лист персонажа) – Eleventh Doctor Character Sheet 261
Одна черта несколько раз – (Purchasing) Traits More Than Once 29
Одновременные действия – Acting Simultaneously 83
Одноразовый – One Shot 118
Оживление сцен – (Bringing) the Setting to Life 201
Окно – (The) Window 249
Опасности бури – Standard Challenges 235

ГЛОССАРИЙ

Описание сцены – Setting the Scene 80
Опыт и награды – Experience and Gain 189
Опытный – Experienced 51
Опытный Повелитель времени – Time Lord (Experienced) 52
Осгуд (лист персонажа) – Osgood Character Sheet 275
Осложнений (Примеры) – (Example) Complications 79
Осложнения – Complications 78
Основное правило – (The) Basic Rule 70
Основы – (The) Basics 9
Основываясь на основах – (Building on the) Basics 200
Особое (черта) – Special 184
Отключение – Disable 115
Открыть/Закрыть – Open/Close 115
Отмычка – Lockpick 120
Отряд UNIT / Команда Торчведа – UNIT Squad / Torchwood Team 20
Отыгрыш словами, а не на словах – Role-play vs Roll-play 61
Очки истории – Story Points 64, 102, 215
Очки истории у приборов – Gadget Story Points 118
Очки персонажа (лишние) – (Spare) Character Points 59
Очки создания персонажа – Character Creation Points 23
Очков истории (больше) – (Increasing) Story Points 109
Очков истории (запас) – (Maximum) Story Points 108
Очков истории (получение) – (Gaining) Story Points 106
Очков истории (применение) – (Using) Story Points 76
Очков истории (утрата) (Losing) Story Points 107
Очков умений (распределение) – (Assigning) Skill Points 58
Падение – Falls 92
Парадокс дедушки – Grandfather Paradox 123
Паукообразные бактерии – Spider Germs 162
Педант – By the Book 44
Передача данных – Transmit 115
Передумали? – Changing Your Mind? 82
Персонажи - (The) Characters 8, 18
Персонажи (Взаимоподолняющие) – (Complementing) Characters 200
Персонажи бросают кости и совершают действия – Characters Roll and Perform Their Actions 81
Плачущие ангелы – Weeping Angels 163
Побег из машинного отделения – Climbing Out 250
Победа над Буревестником – Defeating the Stormhead 242
Победа над нетопырями – Defeating the Storm Bats 242
Поборник правил – (The) Rule-monger 204
Повелитель времени – (The) Time Lord 131
Повелители времени – Time Lords 12
Повелитель времени – Time Lord 52
Повторите снова – Do it all Again... 83
Погони – Chases 98
Погоня! – Pursuit! 99
Погонях (помощь в) – (Cooperating in a) Chase 101
Поднимается буря – (The) Storm Rises 235
Поднимается буря – Stormrise 232
Подходят ли они друг другу? – How Do They Fit In? 22
Поиск – Track 115
Пол – Gender 11
Полёт – Flight 185
Получение очков персонажа за вредные черты – (Earning) Character Points with Bad Traits 29
Помощник ведущего – Gamemaster's Assistant 205
Помощь – Cooperation 76
Пора бежать! – Let's get out of here! 254
Поражение в психическом конфликте – (Losing a) Mental Conflict 94
Поражение в социальном конфликте – (Losing a) Social Conflict 95
Поражение в физическом конфликте – (Losing a) Physical Conflict 85
Порывистый – Impulsive 44
Порядок действий – Running Order 100
Последние штрихи – Finishing Touches 65
Последний из своего народа – Last of My Kind 53
Почему Баттерли? – Why Batterlee? 244
Правила и как их обходить – Rules and When to Bend Them 202
Правила созданы для того, чтобы их нарушать – Rules are Meant to be Broken 191
Правильный темп – Pacing suggestion 238
Превратите игровых персонажей в живых – (Put the) Character in Character 191
Предопределение или «В чём смысл?» – Predestination or 'What's the Point?' 127
Представьте, что вы можете отправиться куда пожелаете – Imagine You Could Go Anywhere... 7
Предупреждение на экране – (The) Computer Alert 249
Предчувствие – Precognition 53
Прибор (черта пришельца) – Gadget 185
Приборов (примеры) – (Example) Gadgets 119
Прибором (владение) – (Owning a) Gadget 112
Приборы – Gadgets 112
Привлекательный – Attractive 36
Призраки – Ghosts 235
Приключения – The Adventure 211
Приложения: Дневник невероятных вещей – Appendix: Journal of Impossible Things 259
Пример игры – Example of Play 13
Пример создания перрсонажа – Character Creation Example 27
Пример создания персонажа – последние штрихи – Example (continued) 67
Пример создания персонажа – умения – Character Creation Example - Skills 64
Пример создания персонажа – черты – Character Creation Example – Traits 57
Примеры машин – (Sample) Vehicles 112
Природное оружие – Natural Weapons 185
Притуплённые чувства – Impaired Senses 45
Пришелец – Alien 53
Пришелец (особая положительная черта) – Alien (Special Good Trait) 181
Пришельцы как персонажи игроков – Aliens as Player Characters 180
Проигрыш в конфликте – (Losing a) Conflict 83
Пролог – Prologue 211
Пространственная модификация – Dimension Modification 115
Прочие – (The) Others 210
Прошлое – Background 66
"Прямоугольная пушка" из LI века – 51st Century 'Squareness Gun' 120
Пси (лист персонажа) – Psi Character Sheet 279
Психическая подготовка – Psychic Training 36
Психобумага – Psychic Paper 120
Психология далеков – Dalek Psychology 151
Пусть проигрыш будет классным! – Making Losing Exciting 84
Путешественник во времени – Time Traveller 36
Путешествия в Вихре – Travelling the Vortex 35,142
Путешествия во времени – Time Travel 122
Пушки – это плохо – Guns are Bad 88
Раб – Enslaved 188
Радиация – Radiation 93
Радиация (и Повелители времени) – Radiation and Time Lords 132
Размер – Size 187
Ранения и понижения характеристики (многочисленные) – (Multiple) Injuries and Reduced Attributes 97
Расследование и улики – Investigation and Clues 213
Реакции: сопротивление броскам – Reactions: Resisting the Roll 81
Реакций (примеры) – (Example) Reactions 81
Реакций в один раунд (Несколько) – (Making More than One) Reaction in a Round 82
Регенерация – Regeneration 133
Ремесло – Craft 63
Решительность – Resolve 25
Ривер Сонг (лист персонажа) – River Song Character Sheet 266
Ригси (лист персонажа) – Rigsy Character Sheet 281
Робин Гуд (лист персонажа) – (Robin) Hood Character Sheet 282
Робот – Robot 54
Роботы-рыцари – Robot Knights 165
Родная эпоха и технологический уровень – Home Time Period and Technology Levels 66
Роза Тайлер (лист персонажа) – Rose Tyler Character Sheet 267
Рок-звезда (лист персонажа) – Rock Star Character Sheet 286

Рори Уильямс (лист персонажа) – Rory Williams Character Sheet 265
Рост над собой – (Growing from) Experience 108
Руководство по очкам истории – Story Point Guidelines 105
С (Смертельное) – L (Lethal) 85
Само очарование – Charming 37
Сара Джейн Смит (лист персонажа) – Sarah Jane Smith Character Sheet 276
Сварка – Weld 116
Сейбра (лист персонажа) – Saibra Character Sheet 278
Середина – развитие действия, беготня – (The) Middle - Rising Action, Running 213
Сеттинг – (The) Setting 209
Сеть – Networked 186
Сжатие – Compress 116
Сила – Strength 25
Силуриане – Silurians 166
Сканер заднего вида – Rear View Scanner 120
Сканирование – Scan 116
Сковокс-блицер – Skovox Blitzer 169
Слабость – Weakness 45
Сливины - Slitheen 170
Сложность – Difficulty 72
Смерть или расставание с ТАРДИС – Dying or Leaving the TARDIS 97
Смягчающие обстоятельства – Mitigating Circumstances 82
Снаряжение – Equipment 110
Создание нового персонажа – Creating a New Character 20
Создание сюжетной линии – Constructing a Campaign Story Arc 216
Создания бури – Creatures of the Storm 232
Сознание Нестин 172
Солдат UNIT (лист персонажа) UNIT Soldier Character Sheet 284
Солдаты! – Soldiers! 252
Сонал Патель, лейтенант - Lt. Sonal Patel 254
Сонтаранские технологии – Sontaran Technology 176
Сонтаранский пехотинец – Sontaran Trooper 177
Сонтаранцы – Sontarans 175
Сопротивляемость – Resistance 186
Спасать и изменять жизни – Making a Difference 195
Спецвыпуски – 'Specials' 218
Специализации – Areas of Expertise 58
Спорщик – Argumentative 45
Ставки повышаются! – Rising dangers! 250
Стиратель энграмм – Engram Eraser 120
Столкновения – Crashes 92
Стракс (лист персонажа) – Strax Character Sheet 272
Странные явления – Strange Events 235
Страх – (Getting) Scared 94
Стрелок Индийских космических войск – Rifleman, Indian Space Forces 253
Структура истории – (The) Basic Story 211
Ступени успеха – (The) Success Table Ladder 76
Счастливчик – Lucky 37
Считыватель – (The) Teller 178
Сядьте и выпейте чаю – (A) Sit-down and a Nice Cup of Tea 253
Таблица провалов – Failure Table 75
Таблица успехов – Success Table 74
Тайны бури – Understanding the Storm 241
ТАРДИС – (The) TARDIS 12, 134
ТАРДИС (История и модели) – TARDIS History and Model Types 136
ТАРДИС (Применение) – Gamemastering the TARDIS 142
ТАРДИС (системы и возможности) – TARDIS Systems and Abilities 136
ТАРДИС в игре – (The) – TARDIS in the Game 141
ТАРДИС ДОКТОРА – (Doctor's) TARDIS 141
ТАРДИС и временной портал – (The) TARDIS and the Time Portal 257
ТАРДИС как суперприбор – (The) TARDIS as Super-Gadget 142
Тебя не жалко – Cry me a River 251
Текст – Text 10
Телекинез – Telekinesis 54
Телепатия – Telepathy 55
Телепортация – Teleport 116, 186
Тёмная тайна – Dark Secret 46
Технологии – Technology 63
Технологические уровни – Technology Levels 66, 110
Технотрёп – Technobabble 202
Технотрёпная абракадабра – Babbling Technobabble! 202
Тихоня – (The) Quiet One 204
Тихоня – Outsider 46
Точка назначения: машинное отделение № 2 – Destination: Engine Room #2 253
Транспорт – Vehicles 111
Транспорт (умение) – Transport 63
Тренировка и инстинкты – (Learned) Skills and Instinct 60
Трус – Cowardly 46
Трюки – сделай что-нибудь безбашенное! – Stunts: Doing Something Crazy 100
Тысячи источников – (Other) Resources 198
У злодеев тоже есть очки истории – Villains Have Story Points Too... 144
У каждого своя роль – Everyone Has a Role to Play 199
Удаление – Delete 117
Ударное техообслуживание – Percussive Maintenance 37
Уклонения и укрытия – Duck and Cover 91
Уловки – Subterfuge 64
Умение (полезная черта прибора) – Skill 117
Умений (перечень) – (List of) Skills 59
Умения - Skills 58, 109
Уровни урона – (Levels of) Injury 85
Уродливый – Unattractive 47
Урок анатомии (The) Anatomy Lesson 247
Урон – Damage 76
Урон в ближнем бою – Fighting Damage 86
Урон от стрельбы – Marksman Damage 87
Устойчивость – Environmental 187
Утопление – Drowning 92
Ученики – (The) Pupils 248
Учёный (лист персонажа) –Scientist Character Sheet 285
Учитель – (The) Teacher 247
Фактор страха – Fear Factor 55, 188
Фигура, похожая на человека – (The) Person-shaped Thing 251
Физиология галлифрейцев – Galifreyan Physiology 131
Физиология сонтаранцев – Sontaran Physiology 175
Фильтры восприятия – Perception Filters 137
Финальные штрихи – (The) Finished Adventure 215
Фобия – Phobia 46
Фотографическая память – Photographic Memory 37
Характеристик (Высокие показатели) – (Higher) Attributes 27
Характеристик (Приобретение) – (Under-buying) Attributes 27
Характеристики – Attributes 22, 108
Характеристики и умения (какие применять) – (Which) Attribute or Skill to Use 72
Характеристики как сильные и слабые стороны персонажа – (Assigning) Attributes for your character's Strengths and Weaknesse 26
Харизма – Presence 26
Ход игры – Running the Game 70
Холод и жара – (Extreme) Cold/Heat 93
"Хорошие" злодеи – 'Good' Villains 180
Хороший, плохой, злой – (The) Good, the Bad and the Ugly 194
Храбрец – Brave 38
Хронодвигатель – Time Engines 255, 256
Церемония открытия – (The) Memorial Ceremony 239
Частые темы – Recurring Themes 194
Черт (приобретение) – (Buying) Traits 28
Черт (список) – (List of) Traits 29
Черты – Traits 27
Черты (вредные) – (Bad) Traits 39
Черты (особые) – (Special) Traits 49
Черты (полезные) – (Good) Traits 30
Черты (пришельцев) – (Alien) Traits 181
Черты (пришельцев, вредные) – (Bad Alien) Traits 188
Черты (пришельцев, полезные) – (Good Alien) Trait 181
Черты (противоположные) – (Opposing) Traits 29
Черты приборов – Gadget Traits 114

Черты приборов (вредные) – (Bad) Gadget Traits	118
Черты приборов (полезные) – (Good) Gadget Traits	114
Что бы сделал Доктор? – What Would the Doctor Do?	193
Что в помещении? – Describing the Room	249, 251
Что вокруг? – Looking Around the Room	248
Что дальше? – What Next?	240
Что делать, если кого-то из игроков нет – What to do when Players are Absent	205
Что здесь есть? – Looking Around	255
Что понадобится вам для игры? – What Do You Need to Play?	197
Что такое ролевая игра? – What is Roleplaying?	8
Чувство долга – Obligation	47
Чувство направления – Sense of Direction	38
Шаши Пхадке, сержант – (Sgt Shachi) Phadke	253
Эгоист – Selfish	47
Экран – (The) Computer Screen	252
Экстрасенс – Psychic	55
Эксцентричный – Eccentric	48
Элвис – Elvis	249
Электронная ИИ-отмычка – Electronic AI Lockpick	120
Эми Понд (лист персонажа) – Amy Pond Character Sheet	264
Эмпат – Empathic	38
Энергетическое поле – Forcefield	117
Эпилог – последствия – Epilogue – Aftermath	214
Это займёт некоторое время... – This May Take Some Time...	76
Это знают все – (Common) Knowledge	61
Эффект ограничения Блиновича – (The) Blinovitch Limitation Effect	125
Я сейчас чуток повожусь... – Jiggery-Pokery	113
Язык и единицы измерения – Measurements and Language	11
Ясновиденье – Clairvoyance	56

КОМПИЛЯЦИЯ

Эта русскоязычная книга правил **ролевого «Доктора Кто»** представляет собой перевод официальной книги правил (**Doctor Who Roleplayng Game**, издание, посвящённое Двенадцатому Доктору), дополненный материалами из предшествовавшего ему юбилейного издания этой же книги, приуроченного к пятидесятилетию сериала (**Doctor Who: Adventures in Time and Space. Limited Edition**), а именно:

1. Монстры, включённые в пятую главу, – Великий разум, зигоны, ледяные воины, Мастер, Сливины, Сознание Нестин, Тишина. Также я дополнил описания далеков, киберлюдей и Мастера/Мисси сведениями, изложенными в прошлом издании.

2. Идеи для приключений о каждом из Докторов, включённые в седьмую главу.

3. Листы готовых персонажей, включённые в Приложения, – Одиннадцатый, Десятый и Военный Доктора, Роза Тайлер, Эми Понд, Рори Уильямс, Ривер Сонг, Бригадир, Сара Джейн Смит и К-9.

4. Также в книгу пришлось добавить описание вредной черты *Медленный* (предназначенной для персонажей или врагов, а не для *приборов*) из **«Справочника по Девятому Доктору»**, потому что ссылки на эту черту есть, а самой черты нет.